CLUB Nintendo

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

TIPS DE:

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

CONOCE A:

- DUKE NUKEM ZERO HOUR
- GOEMON'S GREAT ADVENTURE
- CHAMELEON TWIST 2
- SNOWBOARD KIDS 2
- WCW NITRO
- STAR SHOT
- FIGHTING FORCE 64
- LODE RUNNER 64

Año 8 No.5

Precio $15.00 M.N.




C L U B
Nintendo
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE



DR. MARIO 03

NUESTRA PORTADA:
RAYMAN 2 -THE GREAT ESCAPE- 10

TIPS DE...
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 12

EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES 19

A FONDO:
SNOWBOARD KIDS 2 22
V-RALLY 29
FIGHTING FORCE 34
LODE RUNNER 52
STAR SHOT 56
WCW NITRO 60
GOEMON'S GREAT ADVENTURE 68
CHAMELEON TWIST 76

SOS
CASTLEVANIA 50

EXTRA 82

MARIADOS
BANJO-KAZOOIE 86

PREVIO:
DUKE NUKEM -ZERO HOUR- 88

¿QUE HAY DENTRO DE...
LA GAME BOY CAMERA? 92

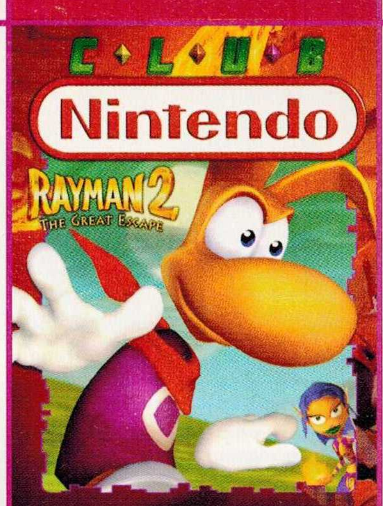
ULTIMA PAGINA 96

INCLUYE POSTER-CALENDARIO

Si estás de ocioso, te puedes "rascar la panza" o buscar el rombo de este mes.



Aquí estuvo el rombo de Abril.



Mayo es un mes muy importante para la industria de los videojuegos en general y es que este mes, se lleva a cabo el evento E3 en la ciudad de Los Angeles. Nosotros como todos los años ahí estaremos para traerte la información más importante de lo que ahí se anuncie. Se espera que veamos los juegos que serán la sensación en lo que resta del año. Pero bueno, eso no significa que tengamos que esperar un par de números para tener mucha (y muy variada) información. En esta edición tenemos una buena cantidad de análisis. Si no los leiste en la portada, hay juegos como Duke Nukem Zero Hour, Fighting Force 64, Goemon's Great Adventure y WCW Nitro. Además tenemos una excelente noticia: La confirmación por parte de Capcom, de la salida del título Resident Evil 2 para el N64. Y por si fuera poco, tenemos el ¿triunfal? regeso de: Axy y Spot, quienes prometieron seguir colaborando de forma más constante. En fin, ya no te entretenemos y mejor disfruta del ejemplar de este mes.

ISSN 0188-7610



EDITORIAL

Año VIII # 5 Mayo 1999

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE
GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y
EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.
BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Año 8 # 5, Revista mensual, Mayo de 1999, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 5591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 5590-27-03 y 5590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5261-27-01 Fax: 5261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

Estamos a menos de 200 días del año 2000.

Cuando empezamos esta revista, o más aún, cuando nos iniciamos como asiduos jugadores de Nintendo hace más de una década, pensábamos en cómo serían los videojuegos del año 2000. Es difícil recordar lo que en aquellos momentos pensábamos, pero es seguro que estábamos muy lejos de esta realidad.

Lo que es dramático y en verdad aterrorizante es el grado de piratería al que se ha llegado. Por ahí te puedes encontrar algunos cartuchos de N64 con cajas de muy mala calidad y cartuchos burdos y mal hechos, que pueden llegar a tener problemas en su funcionamiento e incluso, pueden hasta dañar tu sistema. Sin embargo, Nintendo les ha hecho más difícil la vida a los piratas incluyendo juegos con batería que es imposible jugarlos sin guardar tus avances (aunque a ellos no les preocupa mucho vender títulos sin ponerles esa pila).

Nos han comentado mucho el crecimiento en México de un sistema de 32 bit en los últimos meses, el cual ofrece mundialmente algo así como 3500 títulos a la venta, pero no se están dando cuenta los videojugadores que el mismo éxito los está llevando a un fracaso más rápido y es que es indignante que títulos de 30, 40 ó 50 dólares, los puedas comprar en la piratería por 8 dólares y ya el colmo, es ver lugares en los que cuestan 20 ó 30 pesos ¡2 dólares!

Nuestras autoridades tendrán que hacer algo contra la piratería. Y no nos referimos sólo por Nintendo, sino también por sus competidores y también por los productores de películas y los cantantes con su música.

Demos la espalda hoy a la piratería para no arrepentirnos mañana.



DR. MARIO

Ustedes que todo lo saben, me podrían decir ¿cuál es la diferencia entre programador y desarrollador?

Martínez Contreras José
Iztapalapa, D.F.

Es simple: El Programador es quien "programa" todo el juego, crea las herramientas de desarrollo, las texturas... en fin, la parte más dura del juego. El Desarrollador es la persona o compañía que produce (pone el dinero) para que el juego salga a la venta. Existen muchas personas encargadas de la realización de un video juego. Y todas son importantes.

♦

Por qué no hacen un especial en la revista que hable de ustedes, algo así como: ¿qué piensan de todos estos años que han pasado?, o sea, el presente, pasado y futuro de Club Nintendo y por supuesto de Nintendo (que den una opinión todos, o los que consideren los más importantes colaboradores de la revista) y al final pongan una foto de todos o algunos de los trabajadores. ¡Ah! Y también tengo unas preguntas: ¿Existe una serie animada de Goemon en Japón? y ¿Cuándo Televisa va a poner al aire la serie de Pokémon?

Captain Comando
Apodaca, Nuevo León

¡Pues de hecho nos leíste la mente! Ya son tantos años en la elaboración de la revista y tantas cosas que nos han ocurrido, que estamos pensando en una mini-sección donde podamos platicarte todo lo que nos ha pasado, algo así como una crónica. Pronto podrás saber más de esto. En Japón existe lo que se llama OVA (Original Video Animation, una caricatura corta o larga, no se trata de una serie, sino de un capítulo único) de Goemon, pero sólo eso. Esperemos que no pase de este año para que Pokémon salga al aire. Por cierto, esta serie está siendo muy popular en los Estados Unidos.



♦

Ya no hablen tanto del Game Boy Color, ya sé que es nuevo, pero ni que dé tanta emoción porque si ya se dieron cuenta, hace mucho tiempo que existe el Game Gear de Sega, desde que apareció es a colores y todos sus cartuchos los aprovechan todos y no 4 ó 10 nada más.

Reiko
Mérida, Yucatán

Sí, sin embargo estos sistemas eran en su momento excesivamente caros y consumían muchísima energía. La gran ventaja del GB Color es que las 2 Pilas que usa, te duran para más de 12 horas. Esta es sólo una de las muchas ventajas y cualidades que tiene el GBC. Tienes razón: Los portátiles a colores no son nuevos, pero el GAME BOY COLOR lo que tienes es que es revolucionario.

♦

¿Cómo puedo saber si los cartuchos y sistemas son piratas? Aquí en Huajuapan, ¿Dónde se pueden adquirir los sistemas y aditamentos para: NES, SNES y N64? ¡Originales!

Juan C. López Carreño
Huajuapan de León, Oaxaca

¡Pues cada vez es más difícil! Los piratas han mejorado de forma increíble sus técnicas. Hemos visto unos cartuchos piratas y de primera impresión, pasan como originales. Definitivamente vamos a hablar de nueva cuenta de este tema tan importante. Sabemos que es muy difícil que existan franquicias de Nintendo en toda la República, pero tiendas de autoservicio grandes también son distribuidores oficiales, así que si conoces alguna, puedes ir a darte una vuelta.

♦

¿En el Nintendo 64, no han sacado o no piensan sacar a la venta juegos con el tema de la Segunda Guerra Mundial, como batallas navales, aviones o tanques?

Julio Malpica
Veracruz, Veracruz

Pues sí, está a punto de llegar al N64 un juego clásico de PC de nombre Command and Conquer, aunque este juego no se desarrolla explícitamente en un campo de batalla con elementos de la Segunda Gue-

rra Mundial. Muchos de los juegos que se sacan con esta trama, generalmente son de estrategia, pero Command and Conquer no sólo tiene esto, sino que también algo de acción. Muchos consideran a estos juegos como títulos "estrategia en tiempo real" y para la PC son muy populares (o si no, pregúntale a alguien que tenga PC sobre Starcraft... seguro tienes una cátedra de por lo menos media hora sobre los Terrans). Bueno, pues ahora los poseedores del N64 también gozaremos de este tipo de juegos próximamente.



♦

Miren, acabo de comprarme Turok: Seeds of Evil y en realidad es un gran juego. Ya tengo el Controller Pak y quiero comprarme otro de estos aditamentos como el Rumble Pak o el Expansion Pak, sin embargo no sé cuál comprar. A su juicio ¿Cuál de estos accesorios es más útil o conveniente, usándolo con el juego de Turok y dónde puedo encontrarlo?

Horacio Lom Bonilla
Veracruz, Veracruz

Aquí entra nuestra frase típica: "Pues lo más recomendable es lo que tú creas conveniente". Ahora, si eso es lo que no quieres escuchar, te podemos decir que como punto importante puedes tomar en cuenta la compatibilidad: El Rumble Pak es ahora compatible con más de 80 títulos. El Expansión Pak es un aditamento relativamente nuevo y no existen más de 10 juegos que lo usen (por el momento). En nuestro caso preferiríamos el Rumble Pak, pero a futuro, tal vez el Expansion Pak también será útil.

♦

En la revista año 7# 6 en la sección de la GB Camera dicen que pasando a los 3 jefes de Space Fever 2, sale el juego de Run, Run, Run y si quedas en primer lugar y levantas la bandera dicen: "Si levantas la bandera de Nintendo al ganar una carrera ya podrás ver... bueno, eso ya lo tienes que averiguar tú". Y yo no vi nada, si no es mucha molestia podrían decirme ¡¿QUE RAYOS APARECE?! ¿Cómo se le hace para que salgan las demás imágenes del album B? ¿se pueden pasar imágenes de cámara a cámara por el infrarrojo del Game Boy Color?

Juan Carlos Alonso Durán
Celaya, Guanajuato

Lo que pasa es que aparecen más imágenes en el Album B. Si un juego no está programado para sacar ventaja del puerto infrarrojo, no se puede usar este puerto. Ya dijimos que uno de los primeros juegos que se han programado para usar el puerto infrarrojo es "Pokémon Card", pero está disponible sólo en Japón. Para responder a algunas de las preguntas y porque consideramos que este cartucho merece la pena volver a mencionarse, en este número tenemos un reporte especial de GB Camera donde responderemos dudas y veremos curiosidades de este singular juego.

♦

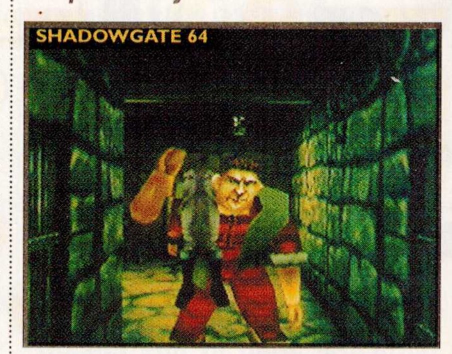
Quisiera preguntar cómo es posible que ninguna compañía se fije realmente en el mercado mexicano y latinoamericano para producir o hacer los juegos traducidos o con opción en español, porque yo creo que ya les hemos demostrado que somos un mercado grande que responde tanto o igual que el americano o el japonés.

Alejandro Aguíñiga Padilla
México, DF.

Hola cuates de Club Nintendo, tengo un par de preguntas para ustedes. ¿Traducirán algún videojuego en español? y ¿Cuándo saldrá la serie de caricaturas de Pokémon?

Gabriela Ramírez Meza
Zapopan, Jalisco

Pues sí, de hecho una buena noticia que tenemos es que un juego RPG para el N64 está siendo traducido. Este juego es Shadowgate 64 y lo están traduciendo unas personas muy capaces, modestas y de gran carisma de las cuales ya hablaremos en su momento. De hecho, si te fijas en nuestros análisis, nos hemos dado cuenta que cada vez son más los juegos que tienen la opción de jugarse en español. Sobre lo de Pokémon, repetimos: Es en este año, pero no sabemos exactamente cuándo. Quizá después de Julio.



Shadowgate es un gran RPG que vendrá con la opción de jugarse en español.

♦

Tengo algunas dudas acerca de algunos personajes (y no son precisamente de videojuegos), se trata de unos amigos de Club Nin. ¿Si Axy y Spot desaparecieron con el SNES?, ¿Cuándo será la salida de su versión para N64?

Lord Bison y The dark lord (Malus)
México, D.F.

¡Pues al fin! Después de una larga temporada de vacaciones sabáticas, este par de personajes regresan de lleno para iluminarnos con su sabiduría en el control de los Profesionales. No sabemos si eso es ya lo único que harán, pero lo importante en este caso es que ya están de vuelta.

♦

El juego de Zelda: Ocarina of Time ¿Tiene más de un final, o es el único? Pregunto porque lo terminé juntando todo y con "cero juegos" y me salió el mismo final. ¿Hay que hacer algo en especial para sacar un final distinto?

Jairo Rodríguez Carrillo
Aguascalientes, Aguascalientes

Ustedes en un previo de Zelda dicen que quizá este título tenga varios finales, yo lo he acabado 3 veces tratando de obtener todo y me sale el mismo final.

Octavio
México, D.F.

Originalmente, Miyamoto y su equipo creativo tenían muchos planes para Zelda, pero algunos por tiempo y por la trama del juego se tuvieron que ir eliminando. Los múltiples finales era sólo uno de estos elementos, pero hay otras cosas que recientemente platicó Miyamoto y que hubiera sido interesante haberlos tenido. Por ejemplo, él mencionaba que tenían planeado una escena en la que tuvieras que emplear a Epona para poder pasar un castillo, hacer piruetas sobre Epona, que en cierta parte del juego Navi fuera secuestrada, que ella se pusiera celosa de las mujeres que Link tenía que rescatar... en fin. Son cosas que siempre pasan cuando se planea un juego.



ZELDA 64

♦

Quisiera preguntarles si va a salir una película de Zelda, porque estaba navegando en internet en la página de este juego y vi un anuncio de que muy pronto saldría.

Felipe A. Jiménez Rodríguez
Córdoba, Veracruz

¡Zelda sí que da de qué hablar! Desafortunadamente la respuesta es NO. Nintendo, ni alguna otra compañía tienen planeado en este momento realizar una película con actores reales o de animación basadas en este personaje. A nosotros nos gustaría mucho que sí se hiciera y todavía más, si fuera de animación, pues así no habría broncas de adaptar elementos para que no se vean falsos, como ocurre al filmarse una película con personas reales (un ejemplo es la comparación de las películas de Street Fighter: La de animación y la de Van Damme).

♦

¡Hey! Les tengo algunas preguntas para el Dr. Mario: 1.- En caso de que salga una versión de Metroid para el N64... ¿Será respetando la trama, o sea, un Metroid 4? 2.- ¿Habrá planes de que Pokémon incursione en América con todas sus versiones? 3.- ¿El Expansion Pack maneja algún tipo de procesador interno, o algo así? 4.- ¿Ha pensado ID Software en sacar Quake II para el N64?

DARK SOUL
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

Metroid es una de las series de juegos más esperadas para el N64. Si hemos visto lo que ha pasado con las adaptaciones de juegos del SNES al N64, realmente ninguna ha respetado a la perfección el modo de juego y pues tampoco han respetado mucho la cronología, pero si este juego llega (que es lo más probable) la adaptación será muy buena, como lo ha venido haciendo Nintendo. Ya se ha visto que pronto veremos en nuestro continente más juegos basados en Pokémon, pero aún no sabemos si esos serán todos. El Expansion Pak, a grandes rasgos sólo es memoria RAM y no tiene ningún tipo de procesador. ¡Buenas noticias! Quake II llegará al N64 gracias a Activision. Muy pronto veremos a fondo este juego.



SMASH BROTHERS

¡¡¡Todos queremos Metroid para N64!!!

♦

¿Cómo es que si Zelda y Turok 2 ya llegaron a más de 1'000,000 no son "Players Choice"?

Luis "Lugui" Cano
Monterrey, Nuevo León

Bueno, pues no necesariamente un juego tiene que vender más de un millón de unidades. Más que nada, esta es sólo una de las características para que un juego entre a la categoría de Players Choice. Las compañías planean un número determinado de cartuchos, pero si se tiene más demanda después de haberse "agotado" la producción original, Nintendo decide incluirlo en la lista de Players Choice. Es por eso que algunas veces hay juegos de otras compañías que entran a esta lista, como fue el caso del primer Turok.



Goldeneye es el ejemplo perfecto de un juego para "Players Choice". Aunque ya tiene más de un año que salió, sigue siendo uno de los juegos más vendidos para el N64.

♦

He visto en la red y he escuchado algunos rumores acerca de que se necesita hacer un truco para obtener la Trifuerza en Zelda: Ocarina of Time. ¿Qué saben de esto? Si saben cómo obtenerla, háganme el favor de publicarlo.

Carlos G. Zúñiga Cortés
Tlaquepaque, Jalisco

Un amigo me dijo que en The Legend of Zelda: Ocarina of Time, si le ponía a un archivo de nombre: FirE y me pasaba los tres primeros castillos (o sea: llegar a ser adulto) sin que me pegaran los enemigos ni una sola vez, me daban una espada de Fuego. Me gustaría saber si esto es cierto.

Daniel Cuadra Kayser
México, D.F.

Esta es la primera vez que les escribo y es para saber: ¿Es cierto que en Zelda 64, pero en la versión dorada se puede obtener la segunda parte del juego en ese mismo cartucho, porque un amigo me dijo que si utilizaba el lente de la verdad en la casa de Link, cuando éste sea adulto, aparece Darklink (la sombra de Link) y con eso ya se puede jugar un previo de la segunda parte?

Hugo A. Ramírez Ramírez
Texcoco, Edo. de México

¡Qué onda amigos! Quiero preguntarles algo: En Internet hay unos videos, con imágenes del juego que yo nunca he visto, entonces quiero saber, ¿De dónde son, o qué se hace para llegar ahí. Además me han mandado algunos rumores de que se puede descongelar el lago de los zoras y de que puedes obtener la Trifuerza entre otras cosas. ¿Es esto cierto?

Jorge Luis Rincón Fonseca
Chihuahua, Chihuahua

Bien, una muestra más de que la libertad de expresión en Internet, en algunas ocasiones es muy peligrosa. Rumores como éste y de otro tipo sobre Zelda, abundan en páginas de fans sobre este juego. Lo que nosotros te podemos decir es que nada de esto es cierto. Por cierto, uno de nuestros colaboradores que ya tenía algo de tiempo perdido, tiene algo que decir al respecto. Busca un artículo sobre los rumores de Internet en este número.

♦

Agente Mulder tengo evidencia de la existencia de una conspiración del gobierno de los Estados Unidos para ocultar la verdad acerca de que existe vida extraterrestre... Un momento creo que veo mucho los expedientes, pero de todas formas tengo evidencia de que alguien nos oculta algo y no es el gobierno de los Estados Unidos sino NOA, que nos oculta la existencia del Pokémon Missingno (en realidad NOA nunca negó su existencia, pero no ha avisado que existe). Sí como oyeron, bueno leyeron, Missingno no Mew o Myu como lo conocen, que es otro Pokémon secreto con no sólo otro nombre, sino que también es completamente diferente a Mew y lo vi con mis propios ojos en mi propio cartucho y estoy seguro de que existe. Hay bastantes cosas extrañas sobre él, como que no se ve su verdadera forma o que es el único Pokémon tipo bird (los demás pájaros son fylling) y que cada vez que lo capturas, distorsiona los gráficos en las peleas y lo peor de todo es que existe el rumor de que hace que pierdas la información de tu cartucho, aunque a mí ni a mi fuente nos ha pasado, pero prefiero no arriesgarme. Aún quedan muchas interrogantes como: ¿Por qué no dice NOA que existe? ¿Existirá Mew en la versión americana?

Genaro Saucedo Tejada
Durango, Durango

Pues ya en el anterior número tuvimos la oportunidad de hablar de cómo se obtiene este "Pokémon". Y lo ponemos en

comillas porque no se trata de un Pokémon sino de un Bug. Este bug genera un personaje muy raro que puede evolucionar en muchas formas. Pero obtiene características muy raras (¿Un Pokémon de tipo Ground que vuela?). Seguramente NOA no quiere hablar de él por los problemas que este Bug puede generar en tu cartucho. Por cierto, ya en anteriores números mencionábamos que Mew no estaba programado en la versión americana del juego, pues esto fue lo que nos dijeron en NOA, pero también por ahí se dice (aunque es no es 100% oficial) que NOA piensa regalarlo tal y como lo hicieron en Japón.
Ahora que regresemos de nuestro próximo viaje a NOA averiguaremos esto con la fuente oficial.



♦

¿Por qué ponen en sus análisis "A fondo" cuando todavía no ha salido el cartucho? Yo creo que para eso está el "Previo" porque en A fondo deben poner cómo es la versión final y no cómo es el prototipo.

Julián Aguilar
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

Bueno, de repente hemos tenido algunas dificultades para saber dónde incluir un juego cuando lo analizamos, pues aunque el juego todavía no sale, tenemos una muestra de la versión completa y tenemos tiempo de revisarla a placer. Pero a veces y aunque la versión ya está completa, nos adelantamos un poco en nuestros análisis a la fecha de salida (y viceversa: Juegos que sacamos como "Previo" salen muy rápido al mercado). De cualquier forma, la fecha no es algo de demasiada prioridad para decidir en qué sección vamos a hablar de un juego, sino más bien la "profundidad" con la que lo vamos a hacer.

♦

En una ocasión estaba jugando Turok 2 y al iniciar el juego me apareció en la pantalla algo así como que el Controller Pak estaba dañado y luego me apareció una pantalla de Antivirus en la que decía que me lo podía arreglar, pero que existía el riesgo de que mis datos se perdieran. Mi duda es: ¿Esta pantalla de Antivirus sólo sale en este juego o en todos los que son compatibles con el Controller Pak?

Carlos Martínez E.
Chihuahua, Chihuahua

Primero: Tu Controller Pak solamente tenía algún problema con la información. Los Controller Pak no se pueden contagiar con ningún tipo de virus por prestarlos, así que esta pantalla no puede ser un anti-virus, sino una herramienta para solucionar conflictos del Controller Pak. Precisamente esta "Herramienta" se ha comenzado a implementar en los juegos más recientes. Esto ayudará a los videojugadores, pues muchas veces por algún pequeño conflicto en el Controller Pak que ya se puede arreglar de esta forma, antes se hubieran perdido totalmente los datos.

♦

¿Hay alguna diferencia entre los dos cassetes de Zelda? Me refiero al Dorado y al Gris.

Benjamín Gómez Navarro
México, D.F.

Pues sólo la apariencia del Cartucho. El programa es idéntico en ambos juegos. Muchas personas -y en relación con lo anteriormente mencionado- dicen que sólo en el cartucho dorado es donde se puede sacar la Trifuerza, pero es totalmente falso.

♦

Hace poco leí que el cartucho de Neo-Geo King of Fighters 98 tenía 638 megas de memoria. Mi pregunta es ¿El N64 puede usar cartuchos de esa capacidad, independientemente de su costo?

José López
México, D.F.

Pues sí puede, pero precisamente tú estás dando la respuesta de por qué no lo hace Nintendo. Los cartuchos del sistema que mencionas tienen costo de $5000 pesos y hasta más. El incrementar la memoria lleva a usar más memoria ROM (Read Only Memory), lo cual incrementa el costo del cartucho. Sin embargo, hay que recordar que conforme la tecnología va avanzando, la memoria ROM se va abaratando y en el futuro no sería raro ver cartuchos de esa cantidad de memoria al mismo precio que los actuales.

♦

Yo siento que mi Game Boy ya no tiene el mismo valor. Esto lo digo porque ya todos los juegos están saliendo para el Game Boy Color y se siente muy feo que ya no se preocupen por los anteriores. En poco tiempo los juegos sólo van a

ser compatibles con Game Boy Color y los que tengan Game Boy Normal... pues ya se amolaron. Yo propongo que todos los juegos sean compatibles con todos los sistemas de Game Boy.

Mario Alfredo Alba Alfaro
México, D.F.

Tienes razón, y eso podría ser injusto. Sin embargo, tan es injusto para una parte como para la otra. ¿Te imaginas que tú te compras un GB Color y no le puedes sacar todas sus ventajas como el doble de definición a los gráficos de los juegos para poder hacerlos compatibles con el GB normal? Nosotros vemos éste como un punto problemático. Sólo hay que ponerse en el lugar de Nintendo y tener que decidir lo anterior. De cualquier forma, sabemos que Nintendo no promoverá el que sólo salgan juegos únicamente para el Game Boy Color hasta que no estén seguros de que los usuarios de este sistema son la mayoría.

¿Qué tal Amigos de Club Nintendo? sólo les escribo par hacerles una pequeña pregunta: ¿Qué onda con esa revista nueva que salió: N64. Dicen que es la revista oficial del N64. ¿Es eso cierto?

Jose Clark
México, D.F.

Bueno, es un poco enredado, pero vamos a tratar de explicarlo con claridad: La revista que mencionas (N64) es una adaptación de una revista inglesa del mismo nombre. Esta revista tiene un Slogan que es: "Official! The UK's Best-Selling N64 Magazine" y que se traduce así: "¡Oficial! La revista de N64 de mayor venta en el Reino Unido". Nosotros pensamos que al hacer la adaptación de este slogan al español, pensaron que el "Official!" era por ser la revista oficial y no por lo que realmente es. La única revista oficial de Nintendo y cualquiera de sus productos sigue siendo la que en este momento tienes en tus manos. Aprovechamos para agradecerte por seguir contando con tu preferencia.
^_^



Aquí está el Slogan que mencionamos.

Si el N64 tiene 64 bits, ¿Cuánto tiene el GBL (Game Boy Light) y el GBC (Game Boy Color)? Y otra cosa, si el Zelda 64 ocupa el 90% de la capacidad N64 que tiene 256 megabits ¿Cuál es la máxima capacidad del N64? (sin Expansion Pak)

Carlos A. González Villarreal
Monclova, Coahuila

Tanto el Game Boy normal, como el Game Boy Light y el Game Boy Pocket tienen un procesador de 8-Bit. En el caso de Game Boy Light no aumenta la capacidad del procesador, por el Back Light que funciona de una forma totalmente independiente al CPU del sistema. El Game Boy Color también tiene un procesador del 8-Bit, sin embargo, aquí sí existe una diferencia con los demás GB. Pues éste, tiene el doble de capacidad que los otros GB, es decir, el CPU tiene prácticamente el doble de velocidad, tiene el doble de memoria RAM, de memoria de video, etc. Ya hemos dicho que es bastante subjetivo decir que ya se ha empleado el 60, 70 ó hasta el 100% del poder de procesamiento de un sistema. De hecho, hasta dudamos que Miyamoto haya comentado sobre lo de la capacidad que usó del N64 para Zelda, pero, en fin. Como ejemplo de capacidades de sistemas siempre tendremos al viejo SNES. Si a los ingenieros que diseñaron su arquitectura, les hubieran mostrado juegos como Star Fox o Donkey Kong Country, ellos no hubieran creído que el SNES podría llegar a hacer eso. Todo es cuestión de programación.

Del escritorio del Dr. Mario.
Sobre las direcciones de e-mail de algunos lectores le queremos comentar los siguiente: Cuando manden su dirección, por favor háganos saber si quieren que las publiquemos. Pues muchas veces vemos que incluyen su dirección, pero como no aclaran nada, pues no sabemos si sólo es para referencia nuestra o para publicarlo. Al fin y al cabo que ahora ya contamos con más espacio para esto. Puedes enviarnos un mail para estar en contacto con nosotros a:

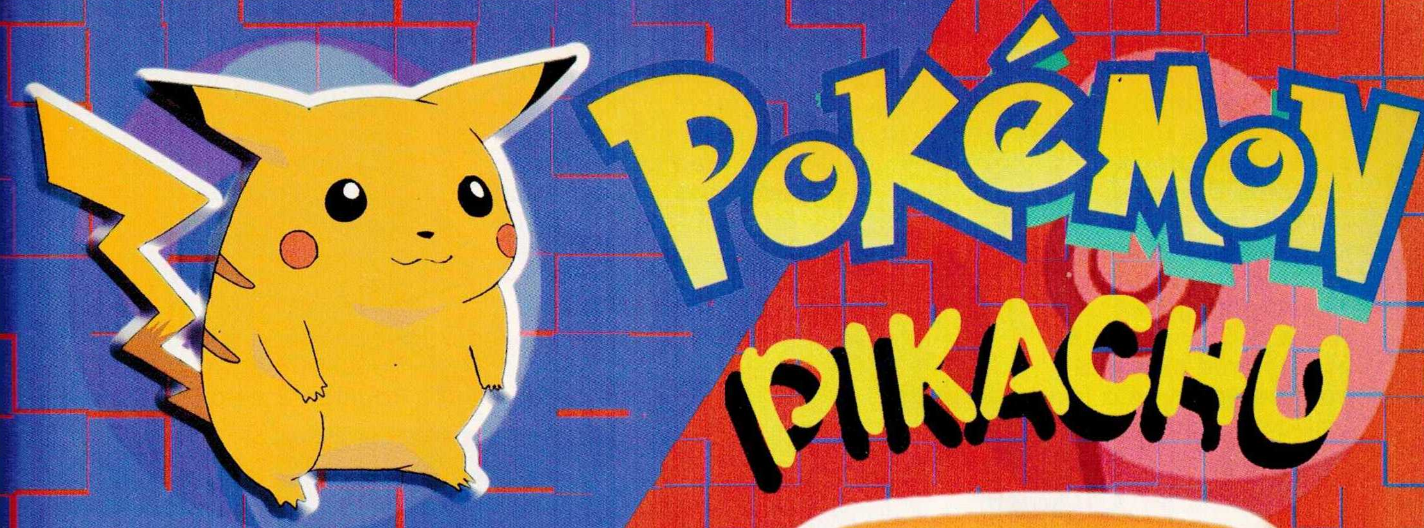
clubnin@nintendo.com.mx

O a nuestra dirección física:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8
Colonia Juárez
México, D.F. CP 06600

Visita la página de Gamela México en:

www.nintendo.com.mx.



¡NO ES UNA MASCOTA VIRTUAL...

ES UN AMIGO QUE TE ACOMPAÑA A DONDE VAYAS!



ADEMAS CUENTA CON:
- Contador de pasos.
- Reloj / Despertador.
- Sistema de ahorro de batería.
- Tamaño aprox. 6.5 x 5.5 cm.

¡ENCUENTRALO CON TU DISTRIBUIDOR AUTORIZADO!

DyD DIGITAL

En el D.F.
Taller de Luigi
535-2090
Insurgentes
687-7359
Tepeyac
759-0111

T.V. Continental
Plaza Inbursa
665-0423
Pabellón Polanco
580-2774
Interlomas
291-9651

Galerías Monterrey
(8) 348-6828
Centro Comercial La Silla
(8) 369-1974

Plaza Fiesta San Agustín
(8) 363-4412
Plaza Comercial La Fe
(8) 369-2898

En Guadalajara, Jal.
Mr. Sound (3) 122-2953
122-2632, 122-29-23

En Puebla, Pue.
La Paz (22) 48-93-63
La Noria (22) 37-41-37
San Manuel (22) 33-63-60



www.nintendo.com.mx

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Ubi Soft planea lanzar en estos meses una serie de títulos bastante buenos para el N64. Estos juegos son Rayman 2, Tonic Trouble, All Stars Tenis y Monaco Grand Prix. En el siguiente ejemplar hablaremos más a fondo de ellos, sin embargo este mes tenemos un previo de Rayman 2, además de tenerlo en la portada de Club Nintendo.

Ubi Soft ha apostado muchos a los juegos que mencionamos anteriormente. Por ejemplo, para Rayman 2 ha tenido trabajando a todo un estudio completo de programación "in house" (estudio propio) de más de 100 personas por casi dos años. Por cierto, este estudio se encuentra en Francia, donde están las oficinas centrales de Ubi Soft.

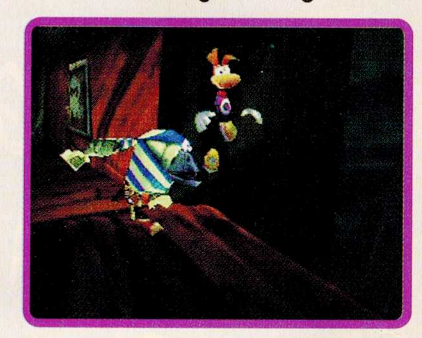




Rayman 2 es un juego de acción /aventuras en un mundo de movimiento libre, muy al estilo de juegos como Super Mario 64 o Mystical Ninja, pero la diferencia en este caso, es que los paisajes son muy surrealistas, tanto como el personaje. De hecho existen bastantes tipos de ambientes donde el juego se desarrolla: Hay bosques, cuevas, barcos piratas... en fin: muchos ambientes (en total 13), como suelen incluirse en este tipo de títulos.

A pesar de tener elementos de juegos de aventura, Rayman 2 está enfocado a ser de más acción y es que aunque los escenarios están diseñados para que te puedas mover con libertad, el juego tiene innumerables elementos de acción que harán que termines una escena y no hayas prestado mucha atención a los escenarios de lo rápido que tendrás que moverte algunas veces, lo cual es un desperdicio, pues los gráficos de fondo del juego son muy buenos.





Rayman 2 tiene bastantes elementos en los que Ubi Soft está haciendo especial hincapié. Primero que nada mencionan las múltiples habilidades y movimientos que tiene Rayman: El puede saltar, nadar, deslizarse, usar su cabello como helicóptero, escalar paredes... y es que si te se fijas perfectamente, verás que el personaje no tiene ninguna unión entre sus extremidades y su cuerpo, estas más bien parecen estar volando. Además de avanzar por su propio pie, este personaje puede usar ciertos métodos de transporte fuera de lo común, como un barril de pólvora con pies o una serpiente de agua para esquiar.







Al ir avanzando en el juego, Rayman irá conociendo personajes que le ayudarán en su misión así como a sus más terribles enemigos. Esto gracias a que los diseñadores decidieron incluir muchos "Cinemas Display" en los que se irá contando la historia de las aventuras y desventuras de nuestro extraño personaje. Por cierto, como este es un juego un tanto largo y son muchos los mundos que hay que recorrer, Rayman 2 cuenta con una batería interna que te permitirá almacenar tus datos dentro de la memoria del cartucho (¡No es necesario tener Controller Pak para guardar tus datos!).

Los enemigos que Rayman encontrará a lo largo de su camino serán todo un dolor de cabeza para este personaje, pues los programadores se esmeraron en crear un programa de inteligencia artificial, para que el reto sea bueno para los videojugadores.

Esto es lo que podemos decir por el momento de este título. Ya dijimos que muy pronto hablaremos de éste y otros juegos de Ubi Soft, pero por el momento, este pequeño adelanto sirve para que vayas conociendo al juego que este mes se encuentra en Nuestra Portada de Club Nintendo.

tips de

THE LEGEND OF ZELDA OCARINE OF TIME

Hemos recibido muchas cartas pidiéndonos más sobre Ocarina of Time. Los Tips de los números anteriores estaban diseñados para que pudieras acabar el juego sin ningún problema. Ahora, vamos a darte la localización (resumida, por eso no hay tantas fotos) de todos los corazones y algunas otras cosas importantes. ¿Estás listo para el reto?

Piezas de Corazón

En total son 36 piezas de corazón las que debes hallar en el juego. No alistamos los corazones por orden de aparición, sólo indicamos el lugar y el número de corazones que encontrarás ahí.



Death Mountain Crater (2 piezas)

En un cuarto en el precipicio.

Requieres: Nada.

Entra por la punta a Death Mountain (por la entrada junto a Great Fairy's Fountain) y camina hasta el precipicio. Baja escalando y encontrarás la pieza de corazón en un pequeño cuarto pegado a la pared.



En la punta de las rocas.

Requieres: Magic Bean, Bolero of Fire, (Adulto)

De niño, planta un Magic Bean junto al símbolo de la Trifuerza que está cerca de la entrada al Fire Temple (sólo toca el Bolero of Fire y aparecerás ahí), hazlo rápido, pues el niño Link no tiene protección contra el calor. Regresa como adulto y sube a la planta. Bájate en la punta de la roca para encontrar otra pieza de corazón.



Death Mountain (1 pieza)

Sobre la entrada de Dodongo's Cavern.

Requieres: Hover Boots o Magic Bean.



Con las Hover Boots:
Sal de Goron City y camina hacia la derecha. Llega a la cerca y a la izquierda hay un pequeño risco. Colócate frente a la cerca, equípate con las Hover Boots y camina hacia el vacío desde el risco, tan cerca de la cerca como sea posible. Si lo hiciste bien, Link aterrizará justo arriba de Dodongo's Cavern y así obtendrás la pieza de corazón. Las Hover Boots ayudan mucho, pero lo puedes hacer sin ellas.

Con el Magic Bean:
Planta un Magic Bean de niño en el agujero de la entrada de Dodongo's Cavern. Regresa al mismo lugar cuando Link sea adulto y súbete en la planta, la que te llevará hasta donde está la pieza de corazón.

Desert Colossus (1 pieza)

En la punta del arco, cerca de la entrada al Spirit Temple.

Requieres: Magic Bean (Adulto)

Dirígete al Desert Colossus y planta un Magic Bean en el hoyo que está cerca de la entrada del Spirit Temple. Regresa como adulto y súbete a la planta. Bájate en la punta del arco para tomar el corazón.



Gerudo Fortress (2 piezas)

Competencia de Arco, 1000 puntos.

Requieres: Arco, Epona o Longshot, Gerudo's Card



Entra a la Competencia de Arco y gana entre 1000 y 1499 puntos para obtener la pieza de corazón.

Sobre la azotea de Gerudo's Fortress.

Requieres: Longshot (recomendamos también la Gerudo Member Card)



Usa el Longshot sobre el asta bandera y dispáralo a la pieza de madera que Link usaba para salir de la prisión y alcanzar la orilla. Déjate caer desde la orilla, aterriza en el segundo piso y entra por la única puerta. Camina por el cuarto y súbete por la rampa para salir por el balcón. Camina hacia la izquierda y usa el Longshot para alcanzar el cofre del tesoro de la azotea. Abrelo para encontrar la pieza de corazón.

Goron City (1 pieza)



Enciende los cuatro pebeteros que están en el piso de hasta abajo de la ciudad, para hacer que la estatua comience a moverse. Esta estatua tiene tres caras (sonriendo, molesto y neutral).
Lanza bombas en el agujero que la estatua tiene hasta arriba. Si lanzas una bomba cuando la cara sonriente de la estatua está enfrente de Link, obtendrás una pieza de corazón.

Del gran jarrón (estatua).

Requieres: Bombas, Din's Fire

Gerudo's Valley (2 piezas)

Detrás de la cascada.

Requieres: Nada

Déjate caer desde el puente y ve detrás de la cascada para encontrar una escalera. Sube la escalera para encontrar una pieza de corazón.

En la orilla del risco desde el puente.

Requieres: Bomba (Niño) o Longshot (Adulto)



Con la gallina:
Entra a Gerudo Valley desde Hyrule Field, llega hasta la gallina y levántala. Llega al puente y, sin cruzarlo, camina todo a la izquierda. Desde ahí alcanzarás a ver una caja de madera. Vuela con la gallina hacia abajo hasta la orilla, rompe la caja con una Bomba y así encontrarás otra pieza de corazón.

Con el Longshot:
Entra a Gerudo Valley desde Hyrule Field y camina por la izquierda hasta llegar al precipicio. Déjate caer y aterriza en una orilla estrecha, camina hacia la izquierda y usa el Longshot para alcanzar la caja de madera en el otro risco. Rómpela para obtener la pieza de corazón.

Graveyard (4 piezas)

En el juego de escarbar del Graveyard (niño).

Requieres: Nada (Niño)

Ve al Graveyard entre el atardecer y las 11 pm para encontrar a Dampe. Deja que Dampe escarbe y encuentre una pieza de corazón para ti. El lugar donde está el corazón es al azar, pero de preferencia deja que Dampe escarbe donde el camino no está empedrado.



Debajo de la tumba que está cerca de la tumba de la Familia.

Requieres: Sun's Song (Niño o Adulto)



Después de obtener Sun's Song, párate sobre el símbolo de la Trifuerza que está enfrente de la tumba de la familia, viendo a la casa de Dampe. Baja un poco y mueve la segunda tumba de derecha a izquierda. Baja, párate junto a la pared gris y toca Sun's Song para hacer aparecer un gran cofre del tesoro. Abrelo para obtener la pieza del corazón.



Después de obtener el Longshot, ve al Graveyard y párate en la tumba que está junto a la que te lleva a Dampe's Race. Usa el Longshot, para alcanzar la caja que está en la saliente y rómpela para obtener la pieza de corazón. O, como niño, planta un Magic Bean en el hoyo que está en el Graveyard. Regresa como adulto y usa la planta para alcanzar la saliente. Rómpe la caja para encontrar la pieza de corazón.

En la caja de madera de la saliente del Graveyard.

Requieres: Longshot o Magic Bean

Después de obtener el Hookshot, regresa a la tumba de Dampe en el Graveyard y termina la carrera en menos de un minuto para ganarte una pieza de corazón. **Tip:** Si tienes el Longshot, cerca del final de la carrera, debes corres en una subida. Usa el Longshot y dale al pebetero que está cerca de la punta de la rampa para ahorrar tiempo. El resto es sólo práctica.

Termina la Dampe's Race en un minuto o menos.

Requieres: Nada (Adulto)

Hyrule Field (2 piezas)

En el área cercada, cerca de la entrada a Lake Hylia.

Requieres: Bombas

Dirígete al lugar que está cercado, por la entrada al Lake Hylia y coloca una Bomba a la mitad de la pequeña área.

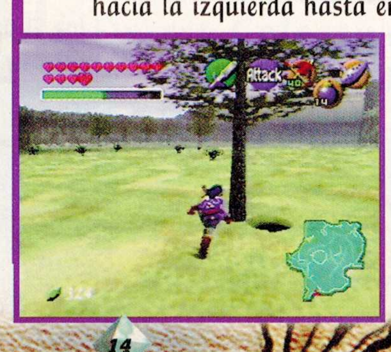


Baja por el agujero que se hace por la explosión, derrota al Business Scrub y cómprale una pieza de corazón por 10 Rupees.

Junto al árbol solitario en la esquina del noroeste.

Requieres: Bomba, Iron Boots o Golden Scale

Encara la puerta levadiza (por donde entras al Market) y ve hacia la izquierda hasta encontrar una pared. Sigue la pared (hacia la izquierda) hasta llegar al río. Sigue el camino del río hasta llegar a otra pared. Voltea a la izquierda y verás un árbol solitario con hojas doradas o cafés. Coloca una bomba junto al árbol para hacer un hoyo. Déjate caer y en el fondo encontrarás una pieza de corazón.



Ice Cavern (1 Pieza)

De la entrada, ve por el cuarto que tiene una sola salida, evitando el hielo que cae y entra al siguiente cuarto. Destruye a todos los Freezzards y entra por la puerta que se abrirá. En este nuevo cuarto, avanza pegado a la pared de la derecha para llegar al segundo piso (para entrar a él, tienes que tomar las 5 Rupias plateadas).



Continúa a través del vestíbulo y entra al siguiente cuarto, esquivando el hielo que cae del techo. Derrota a los Freezzards, usa Bombas para destruir al que está sobre el pilar. En el segundo pilar, usa la botella para capturar un poco de Blue Fire.
Regresa a través del vestíbulo al cuarto anterior. Sigue la pared de la izquierda hasta llegar a la primera pared con hielo rojo y usa el Blue Fire para derretirla. Entra a la puerta y ve a través del vestíbulo al siguiente cuarto. Obtén un poco de Blue Fire en este cuarto y úsalo para derretir el hielo rojo que aprisiona al corazón (¡órale! sonó muy poético, ¿no?).

En el cuarto del "Compass"

Requieres: Bottle (Adulto)

De la persona en el techo junto a la torre.

Requieres: Hookshot o Longshot



De la entrada del "Windmill", camina hacia el otro extremo de la puerta. Párate sobre la cerca y usa el Hookshot para llegar al techo de la casa donde está la persona sentada. Habla con él y así obtendrás un fragmento de corazón.

De niño, arroja el Boomerang hacia la pieza de corazón para tomarlo. Si Link es adulto, usa el Hookshot para llegar a una de las vigas en donde está el corazón. Link también llega a este lugar después de haber obtenido el Hookshot, después de la carrera con Dampe.



En el "Windmill".

Requieres: Boomerang o Hookshot

Kakariko Village (4 Piezas)

De niño:
Avanza en el juego hasta que obtengas "Bomb Bag". Sigue por el camino afuera de "Dodongo's Cavern" y sube por la saliente que está antes de la entrada a Goron City. Continúa tu camino hacia la punta de "Death Mountain", destruyendo con bombas las piedras que bloquean el camino. Al llegar con el Búho, habla con él y dile que te lleve de regreso a Kakariko Village. En este punto puede pasar que el Búho no te quiera llevar de regreso a Kakariko, si esto pasa, destruye con una bomba la puerta de piedra que está a la izquierda del Búho para obtener el Spin Attack. Una vez que el Búho te lleve a Kakariko, te dejará en el techo de una casa; voltéate a la derecha y sigue el camino de la pared. Déjate caer de la orilla del techo y caerás a otro techo de madera. Entra por el hoyo en la pared y obtendrás el fragmento de Corazón.

En una casa, detrás de unas barras, junto a una vaca.

Requieres: Bombs, Spin Attack (Niño) o Hookshot (Adulto)

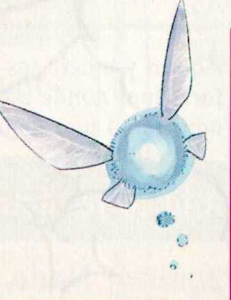
De adulto:
Párate junto a la puerta que lleva al "Windmill" y usa el Hookshot para llegar al techo del edificio más cercano. De ahí ve al techo de "House of Skulltula", de ahí a la izquierda hacia el techo de la casa cerca de la pared. De ahí sigue los pasos como mencionamos anteriormente, después de que el Búho te deja sobre el techo de esa misma casa.



Al obtener 50 Gold Skulltulas.

Requieres: 50 Gold Skulltulas

Cuando obtengas 50 Gold Skulltulas o más, regresa a "House of Skulltula" y obtendrás un fragmento de corazón de uno de los sujetos que antes estaban hechizados.





Lake Hylia (3 Piezas)



Siendo niño, planta "Magic Beans" cerca de la casa. Después de eso, toca "Song of Storms" para hacerlo crecer. Regresa a ese punto siendo adulto y la planta te llevar al techo de la casa para que tomes el fragmento de corazón.

Arriba de la casa.

Requires: Magic Beans, Song of Storms (Niño o Adulto)

Pesca en el "Fishing Pound" y trata de capturar al pez de mayor tamaño. Llévaselo al cuate que atiende el juego y pon la opción "Weigh my Fish". Si el pez es lo suficientemente pesado, entonces recibirás un fragmento de corazón.



En el juego de pesca.

Requires: Nada en particular (Niño)

Entra a la casa de Lake Hylia y ve a la piscina. Nada hasta que toques el fondo de ésta. Ahora sal y habla con el profesor para que te dé una pieza de corazón. Si llegas al fondo usando las Iron Boots, no vale.

Del "profesor" en la casa.

Requieres: Golden Scale

Lost Woods (2 Piezas)

Entra a Lost Woods y ve por el camino de la derecha. Baja por las escaleras y sube en el pedazo de árbol de la derecha para que aparezcan los "Skull Kids". Usa la Ocarina y toca la misma canción que ellos tocan para ganar una Rupee verde. Hazlo por segunda ocasión para ganarte una Rupee azul. Al tocarla por tercera ocasión, el premio será un fragmento de corazón.



Toca una canción a los Skull Kids.

Requieres: Ocarina



Entra a Kokiri Forest y ve por el camino de la izquierda. Párate en el pedazo de tronco y toca con la Ocarina "Saria's Song" para que el "Skull Kid" solitario te dé un fragmento de corazón.

Toca una canción al "Skull Kid" solitario.

Requieres: Saber "Saria´s Song"

Market (3 Piezas)

Cuando sea de noche, juega el juego de "Treasure Chest". Abre el cofre correcto para ganar una llave y así avanzar de cuarto en cuarto y en el sexto, encontrar la pieza de corazón.

Gana en el juego "Treasure Chest"

Requieres: Nada en particular

Ojo, si quieres hacer las cosas más fáciles puedes usar "Lens of Truth" para ver dentro de los tesoros y no tener que adivinar.



Lon Lon Ranch (1 Pieza)



Agarra y mueve las cajas que se ven dentro de la torre (por donde está Epona), para descubrir un agujero en una de las paredes. Entra agachado y avanza para encontrar la pieza de corazón.

En la torre, detrás del establo.

Requires: Nada en particular (Niño)

Encuentra al perro perdido.

Requieres: Nada en particular



En la noche hay muchos perros en el mercado. Párate cerca del perro que creas que es el de la señora que está en el día en el mercado. Cuando te pares cerca de algún perro, éste te comenzará a seguir. Lleva a este perro con la señora (está en uno de los callejones, al que se entra junto al juego "Treasure Chest", en la segunda puerta) y entrégale el perro. Si es el suyo, te entregará a cambio del perro un fragmento de corazón.

En el "Bombchu Bowling Alley"

Requieres: Nada en particular



Juega mucho aquí. Al azar, uno de los premios será una fragmento de corazón.

Zora's Domain (1 Pieza)

Prende los 5 braseros (Antorchas)

Requieres: Deku Stick (Niño)



Ve a la la cámara de "King Zora" y con una flama que está por ahí, enciende un Deku Stick. Rápidamente baja por la rampa y prende la antorcha, sigue por la pared de la izquierda y prende la antorcha cerca de la tienda, sigue hacia adelante y prende la antorcha que está en el agua poco profunda, después ve de nuevo a la izquierda y prende las dos antochas finales que están detrás de la cascada. Esto requiere de un poco de práctica, así que no te desanimes si no te sale a la primera.



Zora's Fountain (2 Piezas)

En la punta del Iceberg

Requires: Nada en particular (Adulto)

Cuando seas adulto, regresa a Zora's Fountain. Salta de iceberg en iceberg para localizar una pieza de corazón.

En el fondo del lago

Requieres: Iron Boots (Adulto)

Una vez que obtengas las Iron Boots, ve al centro del lago, equípate las botas y arrójate al agua. Hasta el fondo y en el centro está un fragmento de corazón.

Zora's River (4 Piezas)

En un pillar cerca del río.

Requieres: Hoover Boots (Adulto) o una gallina (Niño)

Una vez que obtengas las Hoover Boots, ve a Zora's River y usa las Hoover Boots para alcanzar la pieza de corazón que está en el pilar.

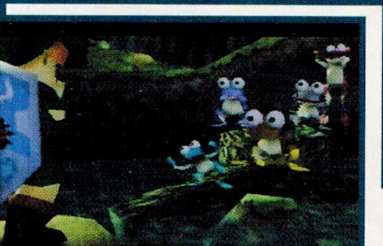




En una orilla cerca de la cascada.

Requieres: Hoover Boots (Adulto) o una gallina (Niño)

Una vez que obtengas las Hoover Boots, regresa a la cascada. Usa las Hover Boots para alcanzar la saliente en la que se encuentra el fragmento del corazón.



De las ranas.

Requieres: Song of Storms (Niño)

Ve a Zora's River y párate en un tronco en el río. Para ser más exactos, te debes parar hasta el final del tronco y ahí tocar "Song of Storms". Al hacer esto, obtendrás una pieza de corazón que te darán unas ranas.

Mini-juego con las ranas.

Requieres: Haber obtenido la pieza de corazón anterior, cualquier canción que no te mande a un punto en particular al tocarla (Niño).



Una vez que obtengas las Hoover Boots, regresa a la cascada. Usa las Hover Boots para alcanzar la saliente en la que se encuentra el fragmento del corazón.



Pues esperemos que estos tips te ayuden para encontrar los corazones que te faltan. Hay unos, como el de Zora's Domain (el de las antorchas), que lo único que necesitas es práctica y otros, como el del Graveyard (cuando escarba Dampe), que necesitas suerte, así que no te des por vencido si no obtienes todos a la primera. No creas que se nos ha olvidado, todavía nos falta dar la localización de las 100 Gold Skulltulas, además de la Ice Arrow y de otras cosas que, por falta de espacio, no pudimos incluir en este número. Y, repetimos lo que te dice Spot en El Control de los Profesionales y en Doctor Mario: Ya no sigas buscando la Trifuerza ni intentes descongelar el Zora's Domain... ¡ni mucho menos trates de tocar la Song of Sages! Porque nada de eso existe en el juego. En la página de Nintendo of America, el día de los inocentes (de allá de Estados Unidos), incluyó unas fotos de la Trifuerza y del Zora's Domain descongelado, pero eran de puro cotorreo; desafortunadamente, varios chavos no leyeron bien y se la creyeron. Pero mejor échale un ojo a las secciones que ya te dijimos.

EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES

Por Spot:
¿Qué pasó chavos, cómo han estado? Pues yo aquí, con gusto, saludándolos de nueva cuenta. Han llegado muchas cartas y e-mails preguntando que qué onda con nosotros (o sea, con Axy y conmigo), que si ya escribíamos para alguna otra revista, que si nos secuestraron y nos mocharon las orejas o que si nos habíamos cambiado el nombre y ahora éramos reporteros de nota roja, cantábamos cumbias, luchábamos en la AAA y que nos habíamos hecho cirugía para estar igualitos y bien "paparrines". ¡No, para nada! Seguimos colaborando aquí y todo, aunque sí, con menos frecuencia, pero procuraré (yo, por lo menos), estar más presente. Bueno, pero en otra ocasión les contaré dónde estuvimos todo este tiempo. Ahora, quiero contarles algo que me pasó y que no podía dejar de compartirlo con ustedes. Resulta que un día, no hace mucho, llegué a las oficinas de Club Nintendo para trabajar, como normalmente lo hago. Comencé a checar los e-mails (que ustedes nos hacen el favor de mandar, ¡gracias!), para encontrar un buen tema para esta sección; entonces, de repente que veo un e-mail con el subject: "Ce lo que hisistes el berano pasado..."; "¡Oh, nooo!", dije (¡me asusté demasiado!), pero lo leí y era para Axy, "¡Uff!". Seguí buscando más e-mails y cuando estaba a punto de tomar un pequeño receso, encontré uno bastante sospechoso de un chavo, en cuyo subjet decía: "La Trifuerza existe en Zelda 64...". Lo primero que pensé es que se trataba de una broma o algo así. Lo leí y ¡Oh sorpresa! Este chavo aseguraba que podías obtener la Trifuerza (físicamente) en Ocarina of Time y no sólo eso, sino que nos daba las instrucciones precisas para lograrlo. Hasta ese momento, ninguno de los colaboradores de Club Nintendo ni yo, habíamos notado algo diferente, raro o anormal en Zelda, como para llegar a pensar en que la Trifuerza se podía obtener, sin embargo, siempre he creído que hay que darle una oportunidad a algo, aunque parezca imposible de lograr o de creer (o sea, me gusta dar el beneficio de la duda). Seguí las instrucciones al pie de la letra. Ahorita no me acuerdo bien (y la verdad ni quiero), pero para encontrar la Trifuerza, debías tener todos los corazones, las skulltulas y todo de todo, además de hacer volar todas las Gossip Stones, etc., y al final llegabas a la casa de Link, te encontrabas con Dark Link y él te enseñaba una canción de nombre Song of Sages, con la que podías pelear contra Ganon de niño para después conseguir la Triforce (como le dirían nuestros vecinos del norte). ¿Y... funcionó? Por supuesto que no. Después llegaron otros tres e-mails, en donde los chavos decían que sabían cómo encontrar la Trifuerza... las instrucciones eran un poco distintas, pero no diferían tanto de las primeras. Le comenté esto a Axy y a Adrián Carbajal y ambos me aconsejaron olvidarlo todo, ya que, según ellos, todo era una broma. Pese a esto, me quedé con la duda... Sin embargo, al día siguiente... ¿¡Qué creen!? Que me encuentro otro e-mail relacionado con lo de la Trifuerza en Zelda 64, pero éste era diferente a los demás, ya que este chavo, en lugar de afirmar que los dichosos triangulitos existían, se limitó a preguntar si era cierto el rumor... pero su e-mail incluía una foto... una foto misteriosa...



Pero si es... ¿Link en el Temple of Light?

Ríanse si quieren, pero el ingenuo de Spot se la creyó... ¡Esta foto era la prueba de que el Temple of Light existía y, por consiguiente, la Trifuerza se podía obtener! Me dediqué a investigar este caso profundamente y durante horas busqué en internet todo acerca de esto. En efecto, el rumor de que el Temple of Light, Song of Sages y la Triforce existían, corría por todas las páginas de videojuegos de la red, pero encontré una página (de donde sacaron la foto misteriosa) que tenía una versión diferente. Esta página de nombre Hyrule: The Land of Zelda, o algo así, trató con mucha objetividad el caso de una chica colombiana, quien aseguraba haber descubierto la forma de encontrar la Trifuerza. Ella contactó a los editores de esa página de internet y les envió la foto misteriosa, prometiendo decirles después cómo lo había logrado. Después de hablar con esta chava y analizar la foto, los editores de esa página llegaron a la conclusión de que todo era un engaño y ya no iban a hablar del asunto, pues la Trifuerza NO existía en Zelda: Ocarina of Time...
Aún así, yo seguía aferrado a la idea de que, si el rumor ahí estaba, era por algo... jugué Zelda mucho tiempo y probando cosas que antes no había hecho... y nada. Ya cuando Axy me vio todo ojeroso, despeinado y sin comer, decidió hablar con Dan Owsen de Nintendo of America, para confirmar la noticia. Dan Owsen, quien tradujo el juego del japonés al inglés, nos dijo que jamás vio un texto relacionado con el Temple of Light, la Triforce o Song of Sages, y que definitiva y oficialmente, hasta el día de hoy, la Trifuerza en Ocarina of Time...



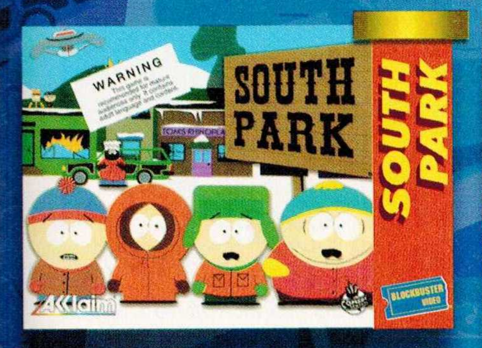
... NO EXISTE. Respecto a lo de la foto misteriosa, en la actualidad, en computación hay muchas herramientas y programas que sirven para modificar, alterar y hacerle lo que quieras a las fotos o imágenes (el ya clásico "fotoshopazo"). Obviamente no se inventaron para fines humorísticos o para tomarle el pelo a las personas, pero hay gente que las usa para eso, como seguramente fue el caso de esta chava, quien alteró la foto de Zelda.

¿El truco para que Gus salga en Banjo-Kazooie? Invertir tiempo, dinero y esfuerzo en una computadora... nada más.

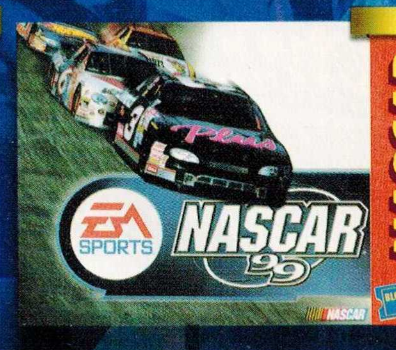
Bueno, todo este rollo, además de que sirvió para desmentir de una vez la existencia de los triangulitos, también sirve para explicarles esto: No se crean todo lo que encuentren en Internet. Ahora es muy fácil buscar y encontrar cualquier información en la red, pero, ¿quién les garantiza que sea verídica? Por ejemplo, ahorita hay un rumor muy fuerte acerca de un nuevo sistema de Nintendo, que saldrá con DVD y no sé que más y al que ya hasta han bautizado con el nombre de "Nintendo 2000", pero nosotros no hemos afirmado nada, ni podemos opinar al respecto, hasta obtener la noticia oficial de NOA y hasta hoy, no hay tal. Otro ejemplo es que durante varios meses corrió el rumor de que Resident Evil 2 aparecería para el N64... aunque no lo crean, nosotros lo sabíamos desde hace mucho, pero no habíamos dicho nada porque en aquel entonces sólo era un rumor y creemos que lo que ustedes se merecen es información verídica y oficial en lugar de chismes. Ahora les podemos decir que ya es oficial y todo un hecho que Resident Evil 2 aparecerá para el N64 y que estaremos hablando de él. Yo no tengo nada en contra de Internet, todo lo contrario, pero un buen consejo que puedo darles es que, si específicamente lo que buscan en la red son noticias de Nintendo, las páginas más confiables son las de www.nintendo.com y www.nintendo.com.mx, pues ahí no tienen ni por qué dudar de la información: es 100% real. Nosotros también nos encargaremos de darles las noticias, pero nunca rumores o engaños. Ahora me llega a la mente algo muy similar que pasó hace tiempo. ¿Recuerdan el rumor del Street Fighter II de Arcade, donde se suponía que podías pelear contra Sheng Long si empatabas diez rounds con M.Bison? En aquella ocasión, la víctima fue Axy... sí, lo recuerdo bien... también existió el rumor de que Guile sacaba una pistola y que Honda podía bañarse en su tina; si llevas mucho tiempo leyéndonos, seguro lo recordarás... y Axy estuvo como loco tratando de sacar todos los trucos. En aquel entonces, el engaño no fue de Internet (ni siquiera había), sino de una revista norteamericana. Es más, esto de los engaños en las revistas se sigue dando, el último caso que recuerdo es el del famoso truco para jugar con los James Bond clásicos en Golden Eye 007. Muchos chavos nos escriben diciéndonos que estamos en un error al decir que no existe tal truco, pues ya lo vieron publicado en una revista... ¡pero ese truco es sólo una broma de esa revista! Como ves, la fuente de información no importa, pero la lección es la misma: No creas todo lo que te dicen, hasta que lo veas en vivo y a todo color... (o como diría Descartes: Dudo hasta de que estoy dudando...) y a veces hasta tendrás que hacer tú los trucos para estar bien seguro de la veracidad de los rumores. Bueno, ahora que ya me di cuenta que perdí doce horas de mi vida y que jamás las podré recuperar (bueno, a menos que me haga el firme propósito de durante una semana dormir sólo 8 horas diarias y no 14...), lo único que me queda por hacer es despedirme. Recuerden que este mes es el E3 y regresaremos con muchas noticias interesantes, más de Resident Evil 2, de Hybrid Heaven (¡me muero de ganas por jugar este RPG!), de Donkey Kong Country 64 y más. Nos vemos próximo mes.



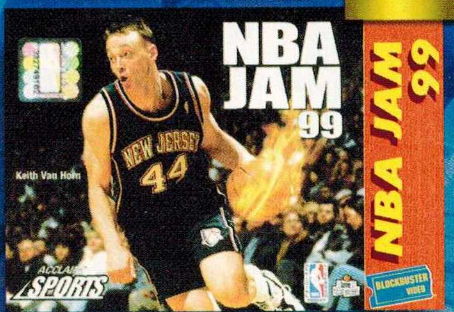
CARTELERA DE ESTRENOS DE VIDEOJUEGOS

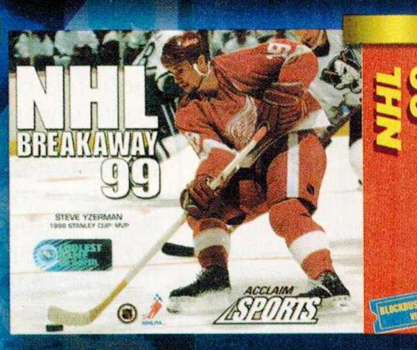






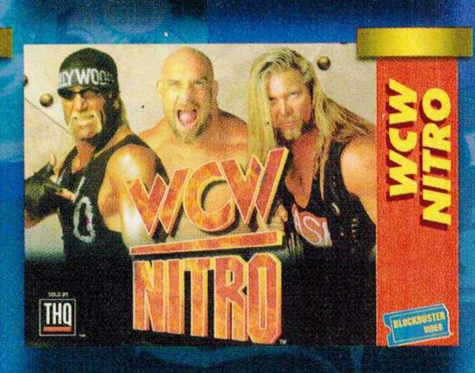


















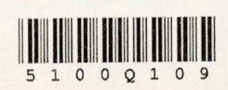


¡¡réntalos ya!!





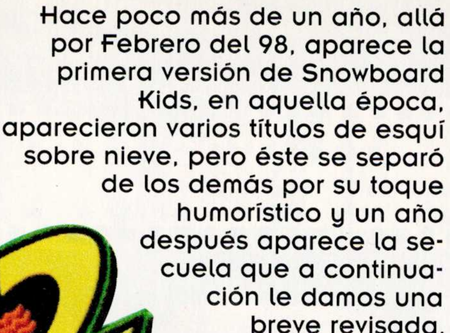
Válido de lunes a jueves. No aplica con otras promociones. Válido en tiendas participantes. Válido del 1º de mayo al 1º de junio de 1999. Válido uno por membresía.





a fondo

Snowboard Kids 2



Hace poco más de un año, allá por Febrero del 98, aparece la primera versión de Snowboard Kids, en aquella época, aparecieron varios títulos de esquí sobre nieve, pero éste se separó de los demás por su toque humorístico y un año después aparece la secuela que a continuación le damos una breve revisada.



De entrada vemos que este título cuenta con mayor número de personajes y no te sorprendas cuando descubras a los personajes secretos que de seguro ya sabes dónde van a salir y si quieres, también puedes intercambiar personaje durante el juego.



ATLUS
Compañía

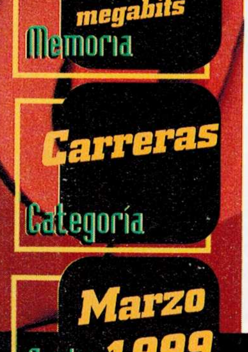
Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
Racdym

128 megabits
Memoria

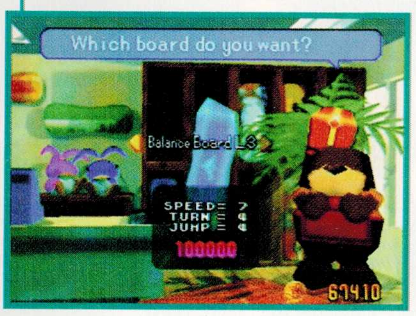


Carreras
Categoría

Marzo 1999
Fecha de Salida

Board Shop

Ahora cuentas con una tienda donde después de juntar un buen número de monedas, puedes comprar una mejor tabla o esquí, recuerda que hay de tres tipos, una para alcanzar mayor velocidad, otra para controlarla mejor y hacer más fácil las piruetas y la tercera, que es una tabla balanceada entre los dos tipos anteriores. Hay un cuarto tipo de tabla pero eso ya es un secreto y no lo podemos escribir (¡todavía!)



Trick Game

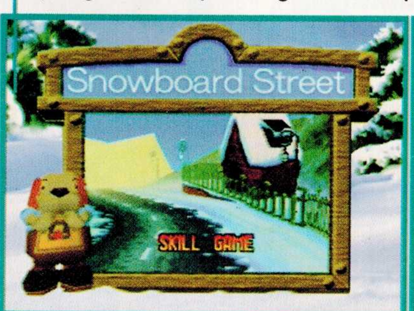
El juego ya no es tan lineal, porque cuenta con un pueblo, donde puedes seleccionar varias cosas, como: Comprar una mejor tabla, cambiar de personaje, etc. Y una de estas opciones es un bonus donde demuestras tu habilidad para las acrobacias, aquí necesitas acumular cierto número de puntos con tus piruetas, pero sin olvidar que hay que llegar a la meta en el tiempo límite.





Shoot Cross

Otro bonus es esta escena, donde trabajas un poco y para que recuerdes el juego de Paperboy, tienes que ir repartiendo los periódicos en cada una de la casas, esto no muy fácil y menos con el tiempo presionándote y recuerda que hay una casa que te dará problemas encontrarla, tal vez ¿¿¡¡si buscas detrás de los árboles!!??





Wendy's Internet

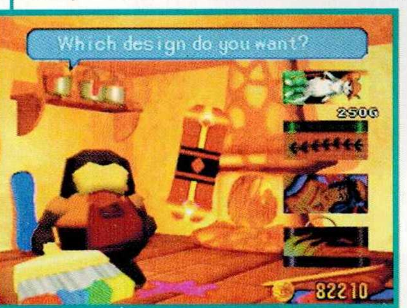
En este lugar checas un buen de opciones que se van abriendo conforme pasas las escenas, puedes checar la dificultad y la longitud de las pistas, características de las tablas, cualidades de los personajes, oír las melodías del juego y hasta una serie de tips que te pueden ser útiles a lo largo del juego.





Paint Shop

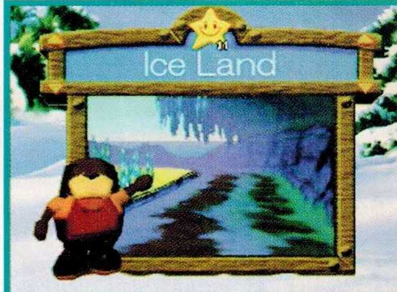
Quieres personalizar tu tabla o esquí, o simplemente cambiarle el aspecto, este es el lugar adecuado ya que por unas monedas le imprimes un diseño predeterminado a la tabla que quieras.



Speed Cross

Una escena más de bonus donde, donde tienes 5 minutos para llegar a la escuela (¡¡casi nunca pasa!!) y pones a prueba tu habilidad, ya que no puedes perder un solo segundo o te quedarás fuera.





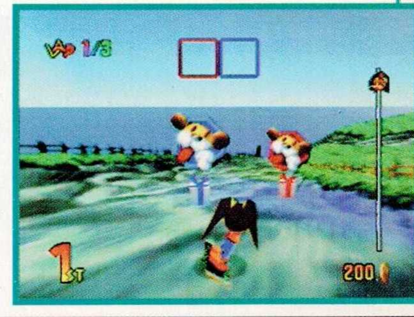
Bueno ya estuvo bien de paseos y bonus, el objetivo del juego es llegar en primer lugar en las competencias, y para esto puedes seleccionar la pista, aunque al principio está limitado pero conforme avanzas, van ampliando tus posibilidades, después de seleccionar pista seleccionas tabla, ya que según la pista puedes necesitar diferente tabla.





Antes de entrar con los poderes y escenas te recordamos que este título cuenta con un modo de Battle para jugar 4 a la vez, característica agradable para los fans de Mario Kart.

Antes de platicarte de las escenas, veamos los poderes del juego. Estos los tomas tocando los regalos que hay a lo largo de las pistas. Hay dos tipos de poderes, unos los activas con el botón B y otros con el Z, primero vamos con los que aparecen de los regalos azules y activas con el botón B.



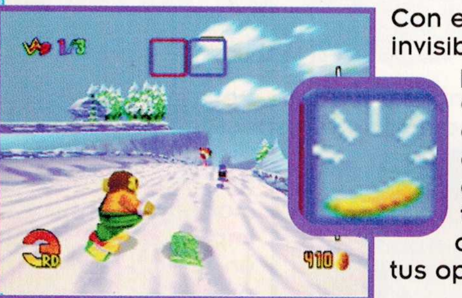


Poderes



Al activar este poder evitas que los demás oponentes puedan tomar alguno de los poderes.





Con este te haces invisible, pero te puedes guiar con el esquí, claro que con este poder evitas que te toque cualquier otro ataque de tus oponentes.



Activa el fantasma, para que aparezca uno cerca de cada uno de los competidores y los frene un poco dándote ventaja para alcanzarlos.

Para acumular monedas a costillas de los demás competidores, así que si no ganas la competencia cuando menos juntas monedas para comprar algo mejor.



Listo para utilizar esta pequeña ayuda y acelerar un poco más, recuerda que si chocas contra una pared, pierdes el poder que estés utilizando.

Con estas alas tienes un control más suave de tu tabla, lo que facilita tu caída y así logres ejecutar mejor tus piruetas.





Uno de los más eficientes poderes, ya que frenas en seco a los tres contrincantes y si van saltando mejor, mientras tú recuperas terreno o simplemente les sacas más distancia.

Este cohete te una especie de turbo que tienes que aprovechar para llegar primero a al meta.

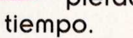


Ahora vamos con los poderes de los regalos rojos que se activan con el botón Z

Si se te quiere colar algún oponente al primer lugar, usa este poder para enfriarle los ánimos y fácilmente rebasarlo.







Lanza este poder contra el oponente para que se tropiece y pierda tiempo.

Algo simple, dejar una roca en el camino, pero hazlo en un lugar estratégico para que los oponentes no tengan opción de esquivarla, pero no se te vaya a olvidar ¡¡dónde la dejas!!

Este te sirve para dispararle a tus oponentes y hacerlos volar por los aires, mientras tú ganas posiciones.



Deja congelados a tus oponentes con este poder, sólo cuídate de no estrellarte con él, ya que como se frena en seco, es difícil esquivarlo si vas justo detrás.



Frena de un bombazo a los enemigos pero ¡ojo!, ya que la explosión también te puede alcanzar y sale contraproducente.



Con este poder lanzas por los aires a tu oponente y además si tenía algún poder, provocas que lo suelte.

Escenas

Ahora vamos a dar un paseo rápido por cada una de las escenas del juego.

Sunny Mountain

Paraje nevado con cascadas y hasta puedes ver peces saltar sobre el camino; muy básica es esta pista, pero hay uno que otro lugar para saltar. Por ejemplo,





este túnel es muy similar a los que hay en Diddy Kong Racing, es más la iluminación es igual, claro que la forma en la que afecta a los demás objetos no es tan detallada.

Turtle Island



Una bella isla tropical es el escenario de esta competencia, donde desciendes por puentes de madera, pasas por la playa y hasta compites debajo del mar pasando a través de una cascada, es más, hasta puedes pasar por un barco hundido.



Jincle Town



Aquí retomamos la nieve en la mayor parte de la pista y te enfrentas a saltos más peligrosos que si no alcanzas a pasar del otro lado, te retrasas bastante. Hay pequeñas partes con camino de ladrillo y casas muy navideñas; en otra zona,





más adelante, te estorban unos conejos rosas que se pierden entre la nieve y al final, hay una parte de hielo sólido donde es difícil dar las vueltas.

Aquí llegar a la meta es tan solo un factor de tiempo, ya que antes de llegar al final compites contra este muñeco de nieve y es



necesario que le vayas causando daño con los poderes que te dan los ítems que hay regados en el camino, no es necesario que pierdas tiempo haciendo piruetas, más bien trata de no perderle la pista, ya que el jefe te convierte en muñeco de nieve si te da alguno de sus múltiples disparos.



Wendy's House

Aquí, por medio de un rayo reductor, pueden competir en una pista que es tan solo una habitación con elementos comunes como libros



que tú los verás gigantescos, pasas por un piano, esquivas el péndulo de un reloj y hasta por unas rocas, también



pasas debajo de un chorro de agua y llegas a una zona de caminos múltiples, todo de acuerdo con tu pequeño tamaño.



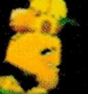
Linda's Castle

La competencia en esta escena comienza dentro de un castillo y no por eso, te salvas de elementos que te estorben y te hagan tropezar como estas mesas; más

adelante sales a los jardines del castillo y hasta hay una estatua de Linda; bajas por el bosque y llegas a una parte donde tienes que esquivar

a los carneros o irremediablemente serás frenado, ya casi al final hay un pasillo muy angosto donde es muy fácil que pierdas velocidad al tocar los muros.





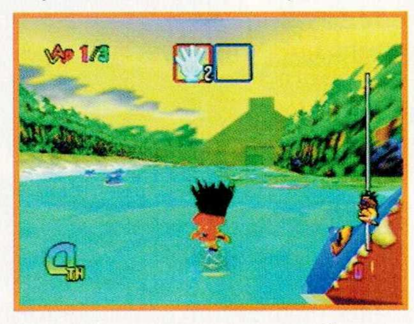




Crazy Jungle



Comienzas con una curva en espiral que no te deja avanzar muy bien, después una serie de pendientes pequeñas, hasta llegar a una cascada muy alta, donde puedes darte el lujo de ejecutar un gran número de piruetas mientras disfrutas el arcoiris. Más adelante se divide el camino; por la derecha hay atajos donde avanzas equilibrando por una línea muy delgada, así hasta llegar a zona de cocodrilos que debes esquivar, ya dentro de la pirámide, hay una cara incrustada que dispara bombas.





El jefe en esta escena es un dinosaurio (por cierto esta escena tiene toda la pinta de Diddy Kong Racing) que va dejando huevos por todo el camino y tienes que esquivarlos, obviamente el dinosaurio es muy rápido y tienes que echar mano de los poderes para alcanzarlo y conectarle unos bombazos hasta eliminarlo.



Starlight Highway

Un paraje espacial es esta escena con locuras, como un túnel que tiene un buen efecto de luz, pasajes semidestruídos, lugares volcánicos con todo y sus rocas volando por todos lados y para acabar, una zona de agua donde es muy fácil estrellarte en una orilla y salir volando.







Haunted House

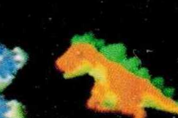
La escena de terror no podía faltar, aquí hay de todo, como la luna y los árboles tenebrosos, pero bueno, a ti nada te da miedo y te puedes arriesgar por el atajo, solo que si no le atinas a la delgada cuerda caes en la lava, más adelante hay una calabaza que lanza rayos congelantes y si te toca una vez, de seguro quedarás atorado por un buen rato, aquí también hay zona de lava, pero ahora con fantasmas por todo el camino y para contrastar, al final hay una parte donde estás bajo el agua.











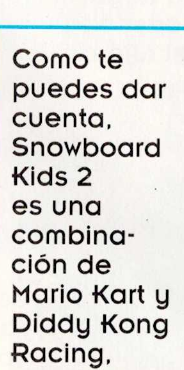
Ice Land



Esta es la última escena y por lo mismo no es nada fácil dominarla, sobre todo que para este momento tus oponentes son muy agresivos y no te sorprendas cuando cada uno te conecte un poder sin darte oportunidad a levantarte, lo bueno es que cuentas con un buen atajo para recuperar un poco de distancia, hay partes donde necesitarás arriesgarte a pasar por zonas peligrosas para cortar un poco de camino o tomar poderes, ya casi en el final hay un túnel que es bastante angosto y no tiene protección en las orillas, sólo dominando el control podrás salir victorioso.









Como te puedes dar cuenta, Snowboard Kids 2 es una combinación de Mario Kart y Diddy Kong Racing, claro, con algunas restricciones, la movilidad es muy buena y como es de esperarse mejoraron detalles gráficos como las fuentes de luz y bueno, si eres fan de los juegos de carreras, onda Mario Kart, este título es una muy buena opción.





El juego cuenta con una serie de cinemas, que van ligando una historia donde ves qué pasa antes y después de la competencia, con toques de humor que caracterizan este título.



El jefe final está lleno de sorpresas, para empezar, alcanzarlo no es nada fácil y cuando le conectas un bombazo se le caen piezas que te hacen tropezar y así pierdes demasiado tiempo, pero además te puede disparar cualquier cantidad de poderes que debes esquivar a como de lugar, si no quieres que se adelante demasiado y de una vez te ponemos sobre aviso que cuando crees que ya lo eliminaste apenas comienza lo bueno.



V-RALLY EDITION 99



Los títulos de carreras no son un género muy cerrado. Dentro de este mismo género existen otro tipo de subgéneros, como los juegos de simulación, los de Arcade, los de F1, los de Off Road... en fin. Un género que no se había explotado o que no habíamos visto en el N64 son las carreras de Rally profesional (World Rally Championship) y en vista de eso, Infogrames / Ocean ha decidido lanzar el título de V-Rally 99 para el N64.

Este juego ya había hecho su aparición hace ya un par de años en formato PC, pero la gente de esta compañía decidió que sería una buena idea lanzarlo para el sistema de 64 Bit, así que ahora podremos jugar este título en nuestro N64.

INFOGRAMES ENTERTAINMENT
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
made in eden

128 megabits
Memoria

CARRERAS
Categoría

Junio 1999
Fecha de Salida



Bueno, pero ¿qué tiene V-Rally para ser considerado como una opción por los que gustan del género de juegos de carreras? Pues tiene muchas opciones y características que iremos viendo en este análisis... o ¿para que son los análisis en esta revista? Lo que encontraremos en este juego son cosas muy variadas, primero que nada tenemos los circuitos: este juego se lleva a cabo en 8 distintos países de Europa, Asia y Africa. Cada una de las pistas presenta los problemas propios de cada región y es en eso en lo que se basa gran parte del reto de este título. Aunque son "solamente" 8 los países que se visitan, en total se corre en más de 40 pistas y es que cada país, tiene varios circuitos para competir en los diversos modos de juego (que más adelante veremos a detalle).







Los gráficos del juego tratan de ser muy buenos, sin embargo, los programadores no emplean bien algunas de las herramientas del sistema y en algunos lugares se ven medio acartonados. También cabe mencionar que la movilidad es un tanto rara, pero ya hablaremos con más detalle de este último punto más adelante. Otra cosa de la que debemos hablar es del sonido. Según cuentan los programadores de este juego, V-Rally tendrá Dolby Surround Sound. Sin embargo, el problema viene a la hora en que nosotros lo jugamos, pues en realidad no detectamos mucha música que pueda ser apreciada para que esté en DSS. Lo que sí se oye mucho, es el ruido del motor y la molesta voz de tu copiloto indicándote para dónde tienes que dar vuelta. Afortunadamente en la pantalla de opciones puedes bajarle el volumen a estos 2 elementos.

El juego cuenta con una memoria interna y ahí se quedan grabados todos los datos importantes. De hecho, puedes crear 4 distintos mini archivos para 4 corredores diferentes.
Por cierto, este es de uno de esos juegos en los que entras a una pantalla de opciones y ésta te lleva a otra pantalla distinta y ésta a otra... y así. Si fuésemos fieles a nuestra costumbre, ahora veríamos todas las opciones que tiene este juego, sin embargo no lo haremos por 2 poderosísimas razones:
1) Aunque son varias las pantallas de opciones que ves, ninguna es muy compleja.
2) Nos da flojera y nos quitaría mucho espacio.
Así que eso lo podrás ver en la práctica si te animas a jugar V-Rally, o también lo podrás ver en el manual.

En la pantalla principal de V-Rally 99 veremos varias opciones y modos de juego. Estos sí los detallaremos, pues es importante que sepas qué es lo que podrás jugar en V-Rally (¡ya se nos quitó la flojera!). A grandes rasgos, en esta pantalla tenemos 4 modos de juego: Arcade, Time Trial, Championship y No. Players. La quinta opción es la siempre típica pantalla de opciones.

Arcade

Este modo trata de ser como si jugáramos una versión de V-Rally con las características de los juegos de Arcade: Eliges tu vehículo y después vas a correr en una serie de circuitos. En total existen 4 niveles de juego y cada uno de estos niveles tiene una dificultad mayor y distintas pistas entre sí. Al principio puedes elegir solamente el primer nivel, pero conforme vayas terminando, se irán abriendo los otros. A diferencia de las otras opciones que veremos adelante, en Arcade te dedicas a competir de forma más directa con otros coches en la pista y no contra sus tiempos. Son otros tres coches contra los que te enfrentas y el objetivo es dar 3 vueltas a la pista y llegar en primer lugar.
En la pantalla verás información que te es muy útil, como tu velocidad, el tiempo para dar la vuelta a la pista y en la esquina superior izquierda, hay algo que puede ser un poco confuso, pero es el tiempo que separa a tu coche de su cercano perseguidor. Obviamente el primer coche no tiene tiempo porque es el que lleva la delantera, pero los demás tiempos indican la distancia que hay de un coche a otro.





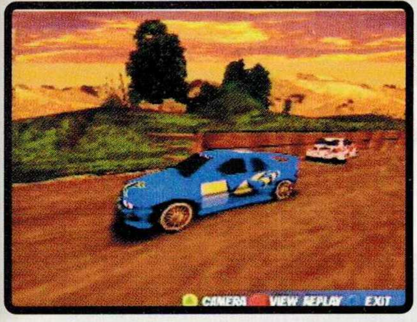




Antes de entrar a competir a cada pista, verás una pantalla previa en la que aparecen las características de las pistas, tal como el total del recorrido de la pista, el tipo de camino, la elevación en referencia al



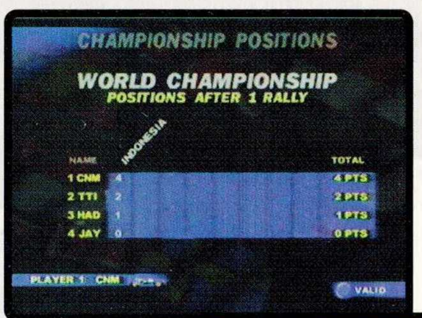
nivel del mar, el ambiente, el número de vueltas y los mejores tiempos de esa pista. Este juego tiene batería para guardar los archivos y si rompes algún récord, éste se quedará grabado para presumírselo a alguien. También podrás cambiar los "Settings" de tu coche, si la pista lo amerita.



Por cierto, tanto en este modo como en los otros, podrás disfrutar de una repetición instantánea de tu última vuelta y mientras la ves, podrás cambiar la vista de la cámara, pero seamos francos ¿Quién usa esta opción en cualquier juego que esté disponible de carreras a menos que no sea por ego para presumir a los demás?

Championship

Este es el modo de juego más largo. En él corres en algunas de las pistas de varios países. El número de pistas y países varía dependiendo la dificultad que elijas, y obviamente las dificultades las vas abriendo al terminar la anterior.



Aquí compites contra 3 coches, pero a diferencia del modo de Arcade, no compites directamente contra ellos, sino contra los tiempos que ellos han realizado con anterioridad. Es aquí donde el indicador de posiciones ayuda bastante, pues ahí se puede ver qué tan bien está tu desempeño.

Dependiendo el lugar en el que hayas llegado al final de las pistas en cada uno de los países, recibirás puntos. Así hasta completar todos los países de la categoría que hayas seleccionado.

Como este modo de juego es muy largo, afortunadamente se pueden grabar tus avances en la misma memoria del cartucho (sólo se puede grabar un solo archivo). Por cierto, al entrar a este modo de juego, debes estar bien seguro de que el coche que eliges es el indicado, pues una vez hecha esta selección, ya no podrás cambiar de vehículo hasta que termines en su totalidad el circuito.



Time Trial

Otra opción que no debe quedar fuera de cualquier título de carreras. En Time Trial tienes la posibilidad de correr en cualquiera de las pistas disponibles para tratar de romper los récord preestablecidos de cada una de ellas.



Obviamente lo más recomendable en este modo de juego, es que primero te dediques a sacar los mejores coches antes de intentar romper un récord, para que tu trabajo no sea en vano. Este modo de juego es muy útil, pues nos permite conocer cualquiera de las pistas que hay en los otros modos de juego y así, ver cuál de ellas es difícil y practicarla con tiempo.

Entre las opciones de este modo de juego, tenemos la de correr contra un fantasma una vez terminada alguna vuelta. El fantasma contra el que corres, es de la mejor vuelta que hayas hecho y corres contra él hasta que mejores el récord.



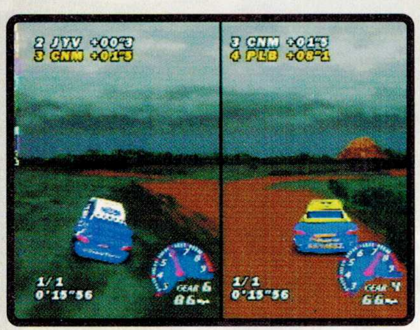
Por cierto, el fantasma sólo sirve de referencia en el momento en el que estás corriendo y no se queda grabado en la memoria del juego.



No. Players

Más que una opción de juego, en No. Players cambias el juego a uno o dos jugadores. Cabe hacer hincapié en que si cambias el número de jugadores a 2, los otros 3 modos de juego se adecuarán a este mismo número de jugadores. Es decir, podrán jugar 2 personas de forma simultánea en Arcade, en Time Trial o en Championship. Por cierto, en la pantalla de opciones podrás cambiar la forma en la que quieres que se divida la pantalla, ya sea vertical u horizontal.





Pues esta es la pantalla normal de Opciones de cualquier juego. Veremos que estas opciones son características de los juegos de carreras (asistente de freno, nivel de la máquina, nivel del copiloto). Sin embargo, algo que llamó mucho nuestra atención fue la opción del formato de la pantalla (Screen Format). Esta opción te da a elegir la forma en la que quieres ver los gráficos y este estilo se maneja cuando una película es adaptada al video o DVD.





Game Options

A grandes rasgos, si eliges el formato de 4:3 verás la pantalla en una forma normal, pero se supone que se te van algunos detalles de los lados. En el de 16:9 ves los gráficos más "alargados" pero al parecer se pierde menos. Aquí más que utilidad, es cuestión de gustos.

En cualquiera de los 3 modos de juego posibles, puedes elegir el vehículo a usar. Existen 3 categorías para escoger coche: Kit Cars, WRC y Extra Cars. Al comenzar el juego, están disponibles todos los Kit Cars y algunos de los WRC. Siguiendo la tradición, los demás coches sólo podrán ser seleccionados terminando alguno de los modos de juego, rompiendo récords y de diversas formas. Por cierto, como suele ser costumbre, cada coche nuevo que obtienes es mejor a los disponibles.



Por cierto, ya que estamos hablando de los coches, debemos decir que las escuderías que aquí se encuentran, son reales. Así podrás hacerte a la ilusión que estás jugando con un Citroen, un Peugeot o un Nissan. Cada uno de estos coches tienen distintas características y su forma de manejo es distinta una de otros, por lo tanto debes buscar el coche que más se acople a tus necesidades.



En cada pista recibirás ayuda al momento de tomar las curvas. Tu copiloto te indicará cuando se trate de una curva fácil de tomar y hacia qué dirección. Si no entiendes lo que dice este personaje (cosa normal) te puedes guiar con las flechas que aparecen en la pantalla siguiendo esta sencilla regla: La flecha indica hacia donde debes de dar vuelta. El color del cuadro indica qué tan difícil es esta curva (Verde: Fácil; Amarilla: Mediana y Roja: Difícil).







El control está muy raro. Aunque no es lo peor que hemos jugado, hace muy bien el intento de ocupar esta posición. Bueno, tal vez exageramos... la movilidad es rara, pero no tan mala. Sin embargo, lo que sí es muy molesto, es el hecho de que choques con alguna de las orillas de la pista y esto, en un 95% de los casos lleve a tu coche a girar o a dar vueltas. Si jugaste Top Gear Rally, te podemos decir que los problemas que se presentaban de este tipo en ese juego, hay momentos en los que se quedan cortos en comparación con éste.





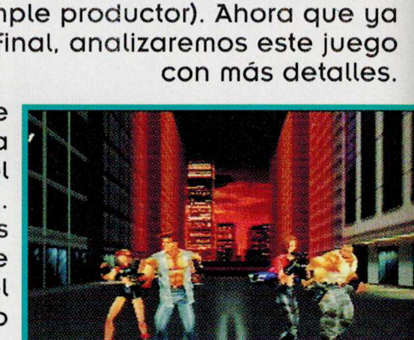
Bien, a final de cuentas podemos decir que este es un título que necesita algo de trabajo en varios aspectos: Los gráficos no deben verse tan borrosos, también necesita algo de trabajo la simulación de los choques de los coches, pues aunque los programadores dicen que están son muy reales, a nosotros no nos parecen tanto. En fin, aunque a la mayoría de los colaboradores de Clubnin les pareció un juego un tanto pobre, tiene algunos aspectos interesantes, como... como... bueno, éste... Sí, definitivamente Turok 2 es un juego fuera de serie.



a fondo

FIGHTING FORCE 64

Ya tiene un buen rato que hablamos de Fighting Force 64 (cuando aún estaba en desarrollo); curiosamente, este título pasó por muchos cambios antes de ver la luz, además, ahora será distribuído por Crave Entertainment y no por Eidos, como originalmente estaba planeado (Eidos queda como simple productor). Ahora que ya revisamos la versión final, analizaremos este juego con más detalles.



El Dr. Zeng, un agente del gobierno, predijo la destrucción del mundo cuando llegara el fin del milenio... llegó el año 2000... enero... febrero... marzo... y nada pasaba. Tuvieron que pasar unos cuantos meses más para que este doctor se diera cuenta que no le atinó. Llegó el 2001 y Zeng creía que el fin del mundo tenía que ocurrir lo más pronto posible, pero este fin no llegó naturalmente, así que para no traumarse (más), decidió llevarlo a cabo "manualmente" y así comenzó su plan para la destrucción total. Como siempre ocurre, alguien tenía que impedir los planes del malo (si no, éste sería un juego de puzzle), así que 4 jóvenes que luchan por el honor y la justicia, han salido a las calles para seguir la pista del Dr. Zeng y detenerlo, ellos son... ¿los 4 fantásticos? ¡No! ¿los Beattles? ¡tampoco! ¿los Power Rangers sin la ficha amarilla? ¡menos! No, nos estamos refiriendo a... bueno, en realidad este cuarteto no tiene nombre, pero está formado por Hawk, Mace, Alana y Smasher.



Compañía: CRAVE Entertainment

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: TEEN T — Content rated by ESRB

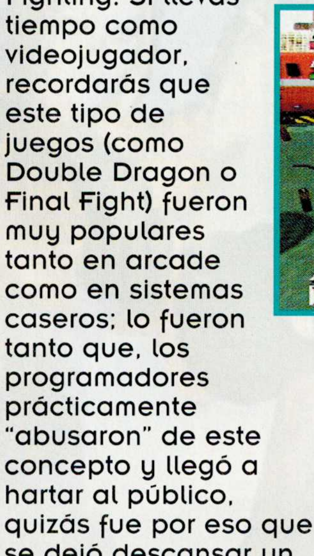
Desarrollado por: CORE Design

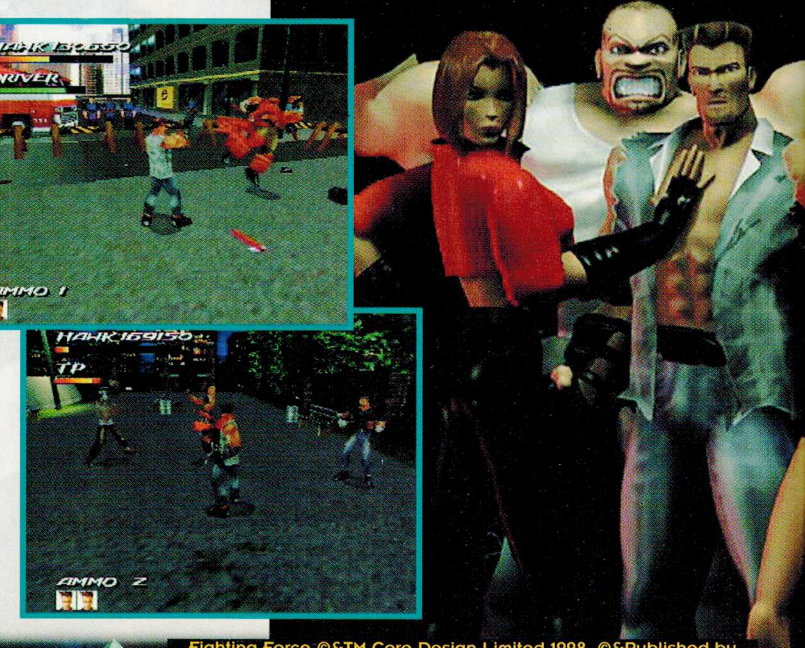
Memoria: 128 megabits

Categoría: Peleas

Fecha de Salida: Marzo 1999

Como ya lo hemos mencionado en otros números de la revista (si te los perdiste, no te preocupes, ahorita lo repetimos), Fighting Force 64 retoma un concepto que ya se había olvidado un poco: Street Fighting. Si llevas tiempo como videojugador, recordarás que este tipo de juegos (como Double Dragon o Final Fight) fueron muy populares tanto en arcade como en sistemas caseros; lo fueron tanto que, los programadores prácticamente "abusaron" de este concepto y llegó a hartar al público, quizás fue por eso que se dejó descansar un poco al género.











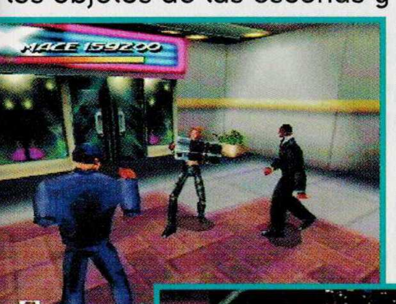
Pero bueno, ¿de qué se tratan los juegos de Street Fighting? y sobre todo, ¿qué nuevo y qué clásico tiene este título? El concepto básico del Street Fighting es caminar por las calles, peleando contra muchos rufianes y malandrines, llegar al final de la escena y enfrentarte contra un jefe que, por lo general, es muy grande y tiene mucha energía.

Antes, los juegos de este tipo, debido a las limitaciones de los sistemas, caminaban en un plano 3D simulado, pues los personajes no podían golpear mas que a los lados. Fighting Force 64 ha cambiado y ahora todos los ambientes son realmente en 3D y todos los personajes (tanto los enemigos como los "buenos", pueden golpear, prácticamente, hacia cualquier dirección). Esta es una nueva opción en los Street Fighting y seguramente será del agrado de los fans de este género.

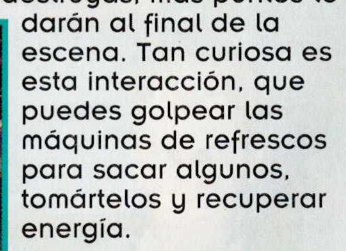




Un punto interesante de este juego es que puedes interactuar con los objetos de las escenas y con los enemigos. Puedes tomar y destruir casi todo lo que ves en pantalla; puedes aventar desde barriles hasta tubos, atacar con cuchillos, botellas y hasta con monedas. También puedes tomar las armas que tengan los enemigos y usarlas en su contra, pero también ellos pueden golpearte con lo que se encuentren en el suelo. Entre más cosas destruyas, más puntos te darán al final de la escena. Tan curiosa es esta interacción, que puedes golpear las máquinas de refrescos para sacar algunos, tomártelos y recuperar energía.



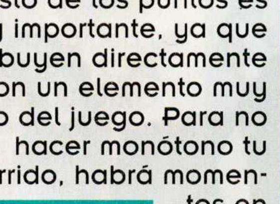




Esto de los puntos es muy importante, ya que contribuyen directamente con un elemento muy bueno del juego. Para no hacer monótono tu recorrido, habrá momentos en los que podrás cambiar de ruta y conocer escenas distintas, pero para hacerlo, necesitarás reunir los puntos suficientes para elegir la escena que quieres; por ejemplo, al terminar el nivel dos, te darán tres escenas opcionales, pero para elegir Mall, deberás tener más de 100,000 puntos y, para seleccionar Park, necesitas más de 150,000. Aunque éste elemento le da variedad al juego, en realidad no cambia mucho, pues al terminar las escenas alternas, la siguiente escena será la misma sin importar qué camino elegiste.







Para juntar puntos, además de destruir todo lo que puedas, al noquear a los enemigos, éstos dejan premios, a veces es energía y a veces son objetos valiosos como lingotes de oro, rubíes o billetes, los cuales te darán puntos extra. Aún así, obtener puntos es difícil, pero Axy descubrió que hay lugares donde golpeas al aire y aparecen premios y que por lo general, si encuentras premios de un lado de un cuarto, simétricamente habrá más del otro lado, así que si ves un lugar medio sospechoso, intenta descubrir algo.

Podrás poner récord si haces una buena puntuación.

No podía quedar fuera el modo de dos jugadores simultáneos. Aquí se conservan las clásicas características que tenían los juegos viejos al jugar dos personas al mismo tiempo. ¿Recuerdas la típica frase "dame pantalla"? Para quienes no la recuerden, esta frase era usada cuando un jugador se quedaba atrás y provocaba que no se recorriera el scroll y gracias a esta acción, el jugador de adelante no podía defenderse o tomar algún premio. Pues ese y otros detalles, como competir por derrotar más enemigos, tomar más premios, golpearse entre sí o ponerse de acuerdo y llevar un juego cooperativo y balanceado están incluídos en el modo de dos jugadores. Lo único que le faltó es que el segundo jugador se pudiera incorporar al juego, cuando el primero ya haya empezado.





Los personajes comparten los mismos movimientos básicos: Golpe, Patada, Agarre y Golpe hacia atrás, pero también tienen movimientos únicos.



Alana McKendrick

Además de ser la hijastra del Dr. Zeng, también fue su conejillo de indias, pues con ella realizó muchos experimentos malévolos. Ahora Alana siente la responsabilidad de detener a su maniático padre. Ella es la más débil de los personajes, pero es la más rápida.



Face Slap

Agarre, botón de puño

Backwards Kick Off



Agarre, botón de agarre

Knee to the Head



Agarre, botón de patada

Kick Off



Agarre, botón de ataque hacia atrás

Movimientos Especiales

Whirlwind Kick

Alana se para de manos y comienza a girar, golpeando a los enemigos cercanos con sus piernas.

botón de correr + botón de puño
al mismo tiempo

Nota: Al hacer este ataque perderás un poco de energía.

Spinning Jump Kick



botón de patada mientras vas corriendo

Sliding Kick



botón de puño mientras vas corriendo

Flash Kick



botón de correr + botón de patada
al mismo tiempo

Ben (Smasher) Jackson

Este corpulento sujeto no es más que un convicto que fue contratado por Hawk, para que con su fuerza bruta sin igual (y su poquito I.Q.), ayudara a detener al Dr. Zeng. El es el personaje más fuerte, pero es el más lento.

Movimientos Especiales

Ground Pound



Smasher golpea el suelo para provocar un terremoto que daña a los enemigos.

Nota: Al hacer este ataque perderás un poco de energía.

botón de correr + botón de puño
al mismo tiempo

Stomach Ache



Agarre, botón de puño

To the Moon



Agarre, botón de patada

Neck Throw

Agarre, botón de agarre

Back Breaker



Agarre, botón de ataque hacia atrás, botón de patada



Body Throw



Agarre, botón de ataque hacia atrás, botón de puño

Swan Dive

botón de patada mientras vas corriendo



Roll Attack



botón de puño mientras vas corriendo

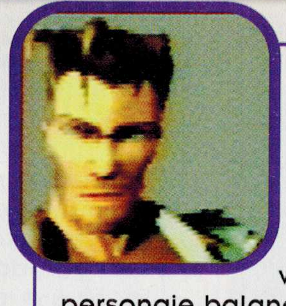
Powerfull Knee



botón de correr + botón de puño

al mismo tiempo

Hank Manson



Aparentemente sin parentezco con Marilyn, Hawk es un vigilante que ha decidido detener al Dr. Zeng a toda costa. El es quien reúne a Smasher y a Mace para tener la seguridad de que no se va a equivocar. El es el típico Ryu o Terry, personaje balanceado (y vagabundo, que no se baña ni trabaja... bueno, a veces) y con el que es recomendable comenzar a jugar para conocer bien el juego.



Movimientos Especiales

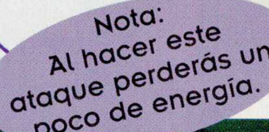
Tornado Kick

Hawk salta y da una patada girando sobre su propio eje.



botón de correr + botón de puño

al mismo tiempo



Nota: Al hacer este ataque perderás un poco de energía.



Stomach Punch

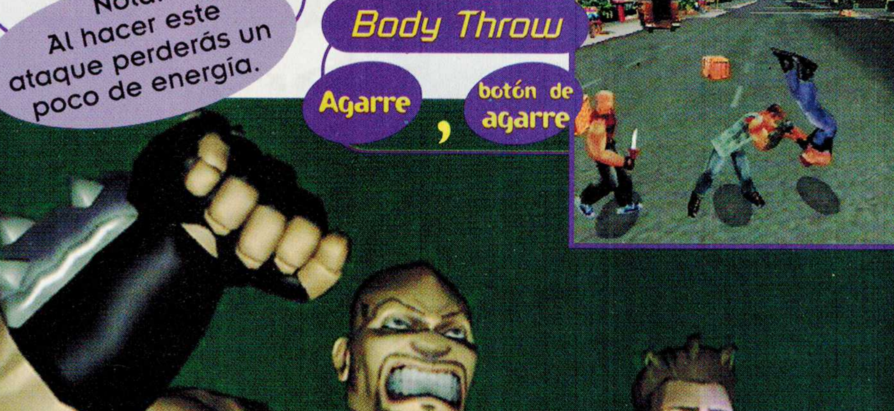
Agarre, botón de puño

Sigue presionando puño repetidamente y los seguirás golpeando hasta darle un cabezazo.



Headbutt

Agarre, botón de ataque hacia atrás



Body Throw

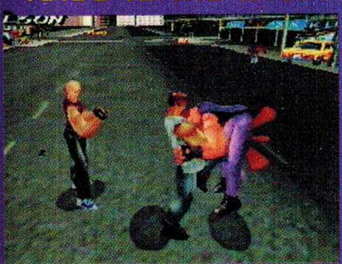
Agarre, botón de agarre

Mace Daniels



Mace es una MUY sensual investigadora privada, a quien le gusta meterse en problemas y "rifarse la vida" ("rifarse la vida" = acción aleatoria que significa dar lo mejor de sí, pese a la adversidad de la situación y a la improbabilidad del éxito).
Ella es un personaje balanceado, con poder y velocidad media.

Knee to the Groin



Agarre , **botón de patada**

Sigue presionando puño repetidamente y los seguirás golpeando hasta darle un cabezazo.

Jump Kick



botón de patada mientras vas corriendo

Shoulder Shove



botón de puño mientras vas corriendo

In Your Face



botón de correr + **botón de patada** al mismo tiempo

Face Slap

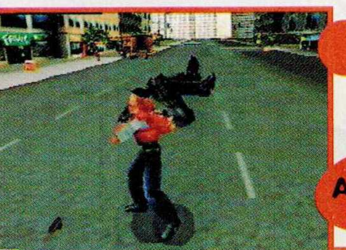
Agarre , **botón de puño**

Sigue presionando puño repetidamente para golpear más veces al enemigo

Knee to the Head

Agarre , **botón de patada**

Flip Toss



Agarre , **botón de agarre**

Sliding Kick



botón de puño mientras vas corriendo

Movimientos Especiales

Spin Kick

Mace se arrodilla y comienza a girar, pateando a todos los enemigos que estén cerca.



botón de correr + **botón de puño** al mismo tiempo

Nota: Al hacer este ataque perderás un poco de energía.

Take Down



Agarre , **botón de ataque hacia atrás**

Jump Kick



botón de patada mientras vas corriendo

Double Kick



botón de correr + **botón de patada** al mismo tiempo



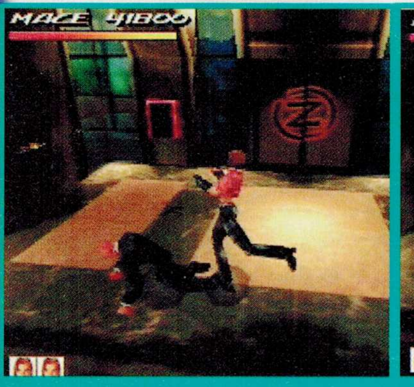
Gracias a la compatibilidad con el Controller Pak y con el Rumble Pak, puedes sentir todo el poder de los golpes y explosiones, además de guardar las modificaciones que le hayas hecho al juego. También puedes guardar los avances, pero solamente después de derrotar a algún jefe. Por cierto, éste es uno de los pocos juegos que sólo utilizan una página del Controller Pak.

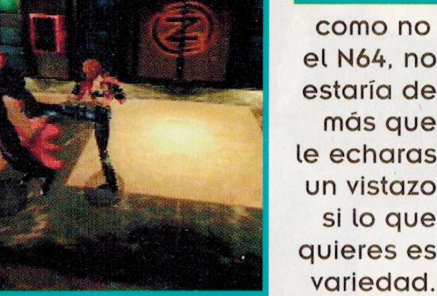
Los gráficos no son de lo mejor que se ha visto para el sistema, sin embargo, el hecho de que muchas de las cosas que encuentras no están nada más de adorno lo compensa. La movilidad mejoró muchísimo, en comparación con la versión prototipo que jugamos; lo malo que encontramos es que se alenta un poco la pantalla cuando juegan dos personas al mismo tiempo. Para los que gustan de los Cinemas Displays, aquí encontrarás varios y, pese a que no son muy buenos, le dan espectacularidad a la acción. Pues para concluir, podemos decir que Fighting Force 64 es de los primeros juegos que pertenecen al "segundo aire" del género





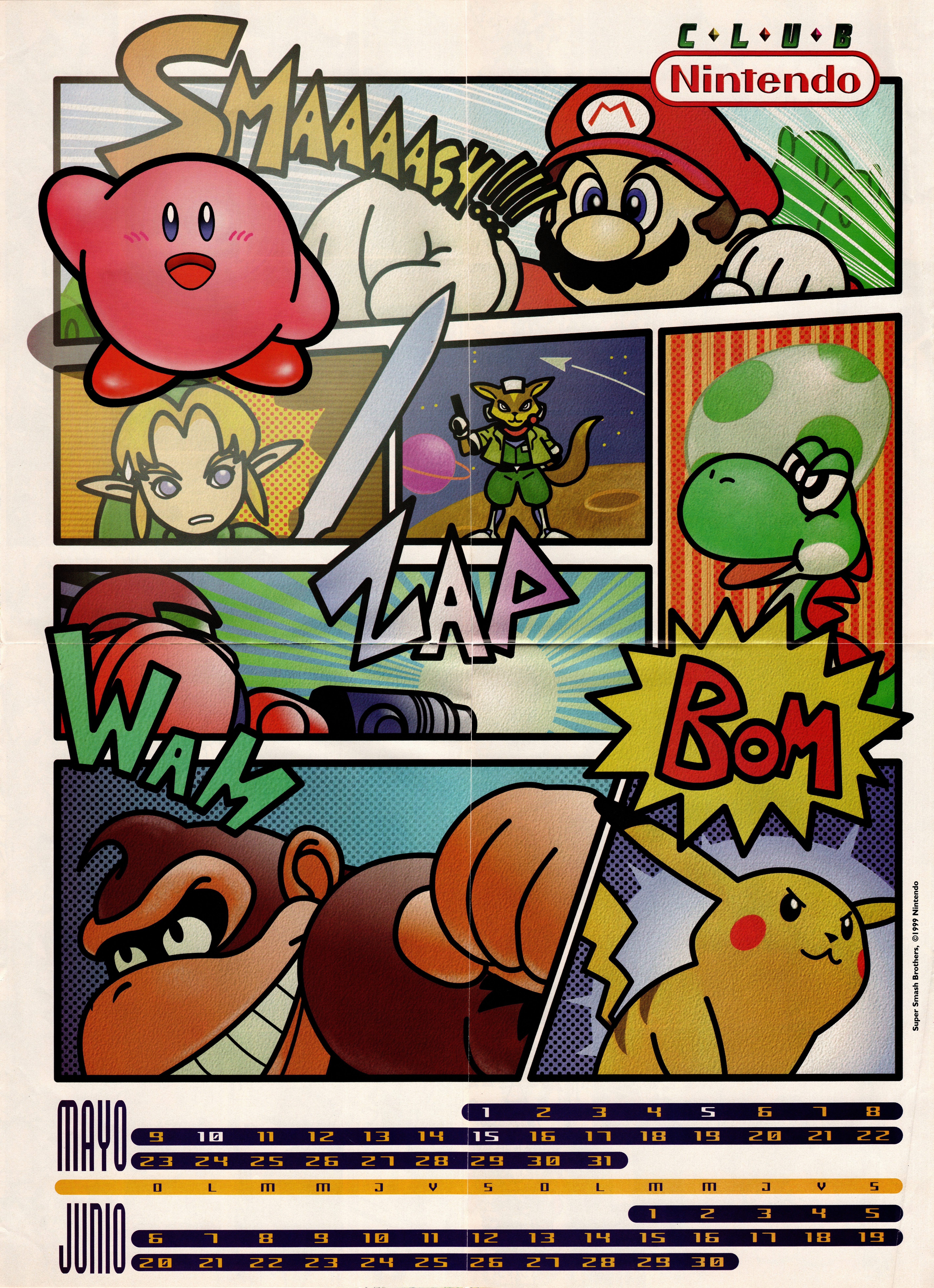
del Street Fighting y, desde nuestro punto de vista, ya hacían falta juegos como éste. En general es un buen título, sin llegar a ser excelente, pero como no hay ninguno de su tipo para el N64, no estaría de más que le echaras un vistazo si lo que quieres es variedad.





Ahora sí podrás patear el trasero del enemigo, literalmente...




C·L·U·B
Nintendo
SMAAAASH
ZAP
WAM
BOM
Super Smash Brothers, ©1999 Nintendo
MAYO
1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29 30 31
D L M M J V S D L M M J V S
JUNIO
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30



¡¡URGENTE!!
THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8
Colonia Juarez
Mexico D.F. C.P. 06600
YO QUIERO MI POSTER... Y NO ME IMPORTA LO DEMAS
ZELDA
STAR WARS
MARIO
Smash Brothers
LINK
LA AVENTURA SIN FIN
THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME
Tambien a la vuelta
PAR AVION
AIR MAIL
LINK
The Legend of ZELDA
OCARINA OF TIME
YOSHI
OCARINA OF TIME
LINK

Servicio de Gorra



Si tus cartuchos de NES, Super NES o Nintendo 64 necesitan limpieza porque no hacen bien contacto, tráemelos o mándamelos. Aquí les damos el servicio profesional sin que te cueste un solo centavo.

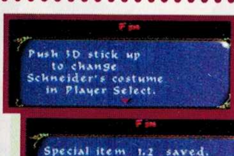
Si vives en provincia yo te los mando de regreso ¡también de gorra!

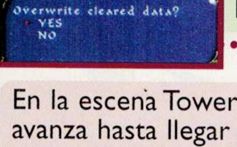


Castlevania



Pues bien, ¿qué te pareció Castlevania para N64? Está buenísimo, ¿no? Aunque al final prescindieron de los personajes Cornell y Kola, este título tiene muchas cosas secretas.





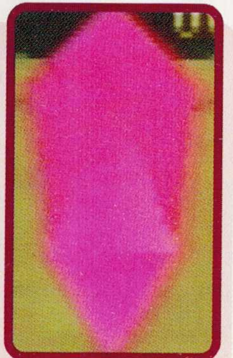
Special Item

Durante el juego (en dificultad Normal), puedes encontrar dos ítems especiales y si logras terminar el juego, debes salvar para que estos ítems se activen.

Special 2 Reinhardt

En la escena Tower of Execution, avanza hasta llegar al segundo nivel de la escena. Sigue avanzando y llegarás a un punto donde aparentemente debes ir hacia la izquierda para continuar.





En lugar de ir hacia la izquierda, sigue derecho y salta... no te preocupes, pues hay un piso invisible. Sigue caminando hasta llegar a la plataforma donde está el sarcófago; destrúyelo para encontrar el Special 2.





Special 1

Este ítem lo encuentras en el mismo lugar, tanto con Reinhardt como con Carrie. En la escena Forest of Silence, depués de activar el segundo switch, sigue el camino por donde está el primer mausoleo. Cerca de ahí, hay un vacío con sólo una plataforma en medio (para pasar del otro lado). Si te paras ahí, alcanzarás a ver otra. Sólo camina (hay piso invisible), llega hasta el pebetero, destrúyelo y obtén el Special1. Este ítem te sirve para poder jugar en dificultad Hard.



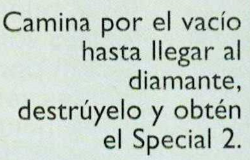


¡El bueno, el tradicional!

Una vez que hayas terminado el juego, se dará de alta este ítem. Si comienzas un juego nuevo en el mismo archivo, podrás usar a Reinhardt con un nuevo traje (el clásico de Simon Belmont). Cuando vayas a elegir al personaje, coloca el cursor en Reinhardt y mientras mantienes presionado el Control Stick hacia arriba, presiona el botón A.

Special 2 Carrie

En la escena Tower of Sorcery, llega hasta la últma plataforma (donde se encuentra la salida), pero en lugar de salir, voltea hacia la derecha y verás una plataforma a lo lejos. Para llegar





ahí debes caminar por un puente invisible, el cual puedes encontrar rápido si lanzas agua bendita al vacío.

Camina por el vacío hasta llegar al diamante, destrúyelo y obtén el Special 2.



Rafael Escobar

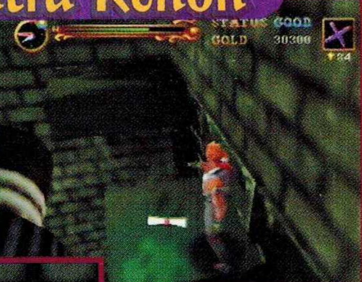


¿Va a combatir a Drácula o a una fiesta de cumpleaños?

Igual que con Reinhardt, debes terminar el juego, elegir el mismo archivo, colocarte en Carrie, hacer el Control Stick hacia arriba, etc., para poder jugar con Fernandez usando un nuevo traje.

Pelear contra Renon

¿Has peleado contra Renon? Para poder hacerlo, necesitas gastarte con este demonio más de 30,000 Gold. Si lo



Renon:
Borrow over
30 thousand gold pieces,
and your soul is forfeit.

hiciste, en el primer cuarto que hay en las escaleras antes de llegar al sarcófago del sirviente de Drácula, aparecerá Renon (como normalmente lo hace), pero en lugar de despedirse, te leerá las letras pequeñas del contrato (¡siempre pasa!) y tendrás que pelear con él. No es un enemigo difícil, pero ten cuidado de no caer al vacío.

Pelear contra Vincent

¿Has peleado contra Vincent? Por increíble que parezca, sí puedes pelear contra este personaje. Para lograrlo, lo único que debes hacer es dejar que pase mucho tiempo antes de llegar con el sirviente de Drácula (una forma fácil es gastar muchas Moon y Sun Cards, de esta forma, pasará el tiempo mucho y rápido). Se supone que al pasar mucho tiempo, Vincent se adelanta a combatir a Drácula, pero, como era de esperarse, es mordido y se convierte en vampiro. Peleas contra él, sólo de noche, en el segundo cuarto de las escaleras antes de llegar al sarcófago, y no es difícil, pero tiene unos ataques muy raros (¡hasta te puede hacer vampiro y envenenar al mismo tiempo!). Por cierto, si peleas contra Vincent, aparecerá el final "malo" del personaje que estés usando.



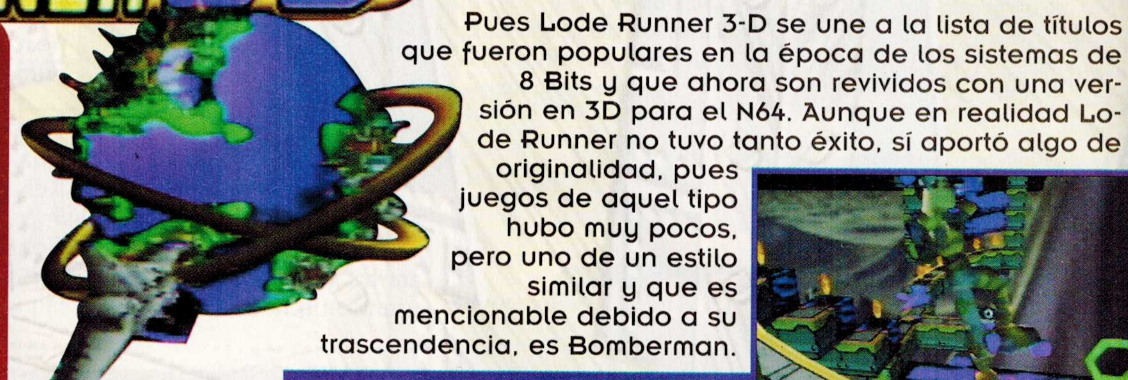


a fondo

LODE RUNNER 3-D

Al parecer la gente de Infogrames está muy inspirada este año, pues tiene en lista de espera varios títulos que ya están por salir, tal como lo puedes ver en este número, pues incluímos tres análisis de juegos de ésta compañía, así que ahora es el turno de Lode Runner 3-D, para el N64.





Pues Lode Runner 3-D se une a la lista de títulos que fueron populares en la época de los sistemas de 8 Bits y que ahora son revividos con una versión en 3D para el N64. Aunque en realidad Lode Runner no tuvo tanto éxito, sí aportó algo de originalidad, pues juegos de aquel tipo hubo muy pocos, pero uno de un estilo similar y que es mencionable debido a su trascendencia, es Bomberman.



Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación



Desarrollado por



64 megabits

Memoria

Estrategia

Categoría



Verano 1999

Fecha de Salida



Pero bueno, en caso de que no hayas conocido alguna versión vieja de Lode Runner, te vamos a explicar de qué se trata esta nueva versión con gráficos en 3-D.



Se supone que el Emperador Monje ha robado todo el oro de los planetas circundantes, así que la patrulla intergaláctica manda a su mejor Lode Runner (o sea, a ti) para recuperar lo robado y capturar al autor intelectual de las fechorías.

Para salir airoso de tu misión, básicamente cuentas con una nave espacial, con la que podrás desplazarte por el espacio y viajar de planeta en planeta recuperando oro. Cuentas sólo con una pistola y con la suerte que te desearon tus compañeros, porque no llevas más armas contigo, pero por suerte, podrás usar todo lo disponible en cada planeta.









El concepto general de este juego es de estratégia y no tanto de acción o de aventura, aunque tiene algo de estos dos géneros. El chiste es que el personaje principal (el que se parece a Peter Parker), debe juntar todas las piezas de oro que haya en cada escena. Esto suena fácil, sin embargo hay factores que complicarán tu labor, como bombas, guardias, bloques, flamas, etc.







Cuentas con un arma, pero por increíble que parezca, no te sirve para eliminar a los enemigos, sino para destruir bloques. La característica de tu atque es que sólo puedes destruir el bloque que esté justo enfrente y justo debajo de ti y nada más; no puedes ni destruir al frente (verticalmente), ni arriba. Esto es lo bueno del juego, ya que no es limitante y tendrás que pensar bien cómo destruir los bloques. Por cierto, no todos los bloques pueden ser destruídos.

Otro factor que le da sabor al juego es que no podrás dejarte caer de cualquier bloque, sea destruíble o no, pues sólo es posible caer de un bloque que tenga una flecha hacia abajo.





Una vez que termines de recolectar el oro, se abrirá una compuerta por donde podrás salir y pasar a otro nivel; si no tienes las suficientes piezas de oro, la puerta te indicará cuántas piezas te faltan.











Lo que también debes tomar en cuenta, es que cada vez que hagas un disparo, saltarás un bloque hacia atrás, así que ten cuidado de no disparar, si primero no ves qué hay detrás de ti.

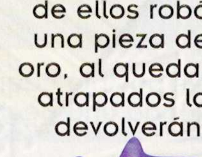
Hay varias cosas que te pueden servir además de tu arma; encuentras bombas, las cuales tienen un rango de destrucción de un bloque a la redonda; también elevadores y ventiladores, entre otros.





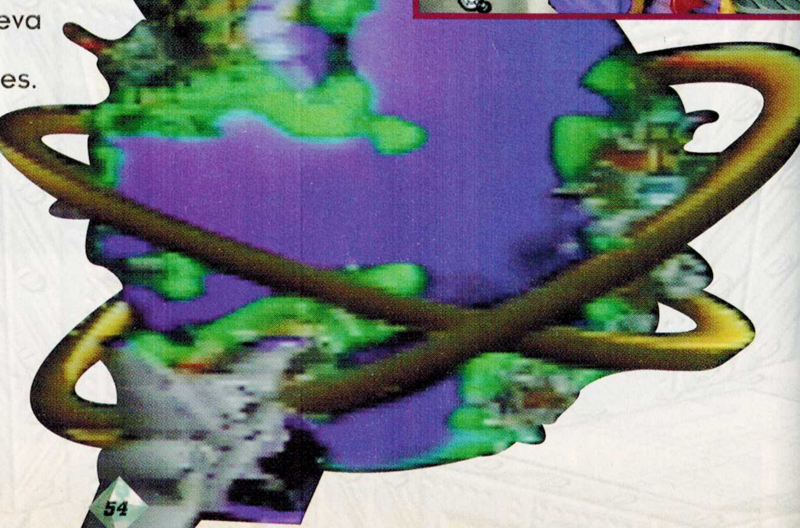
Al destruir los bloques, éstos reaparecerán después de algunos segundos. Si te caes en el hueco donde el bloque estaba justo cuando está apareciendo... te llamabas y hasta ahí llegaste. Aunque puedes usar esto a tu favor, ya que si un monje cae ahí, también se detendrá por algunos segundos e incluso, como rellena el hueco, servirá como bloque y si alguno de ellos robó una pieza de oro, al quedar atrapados la devolverán.





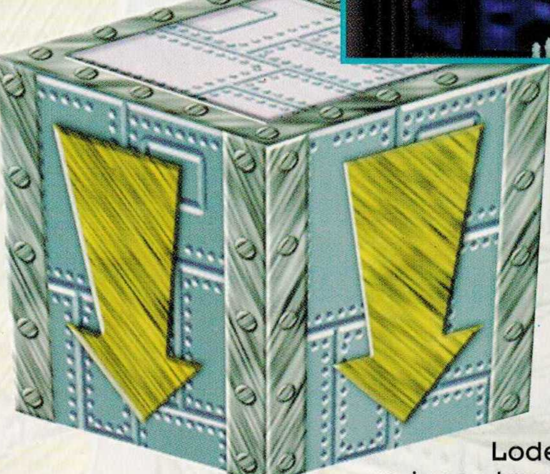


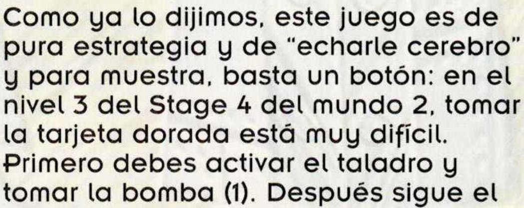
Además del oro que debes recolectar, te encontrarás con otros tres ítems: Las vidas extras, las tarjetas, para tener acceso a los demás planetas y el diamante, que al tomarlo aparece una cápsula que te lleva a una escena de bonus y ahí deberás juntar cuantas vidas extras sean posibles.





En total son cinco mundos, con cinco stages cada uno y cada stage con cuatro niveles y cuatro niveles con... ¡ah!, ¿verdad? (hasta cinco stages con cuatro niveles está bien).. Se supone que los mundos y los stages los seleccionas en una nave, donde también hay una consola, que sirve para ver a los enemigos y objetos que hay en cada planeta, junto con una pequeña descripción, el status de tu juego y de los mundos. Sólo podrás elegir un planeta nuevo hasta haber juntado cinco medallas en el mundo previo.



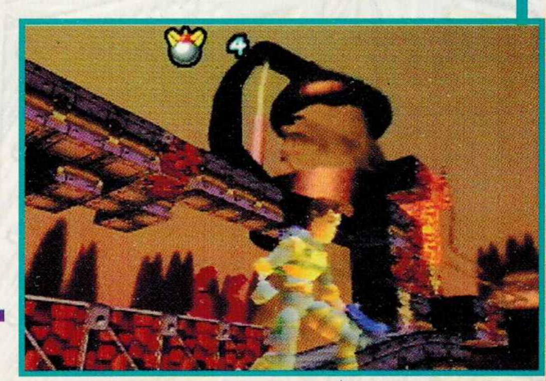


Como ya lo dijimos, este juego es de pura estrategia y de "echarle cerebro" y para muestra, basta un botón: en el nivel 3 del Stage 4 del mundo 2, tomar la tarjeta dorada está muy difícil. Primero debes activar el taladro y tomar la bomba (1). Después sigue el recorrido del taladro, pero cuando éste se vaya a la izquierda, adelántate y enciende el mechero de hasta abajo; de inmediato corre y activa el mechero del fondo (2); sigue sin parar y coloca la bomba un paso antes del bloque de hasta abajo (donde está la tarjeta), esto es con la intención de que al explotar, sólo destruya el bloque de abajo (3); luego el taladro destruirá el bloque de arriba y el primero en reaparecer será el de abajo y así podrás tomar la tarjeta (4). Como ves, hay que tomar en cuenta todo, tanto el "timing" en el que se tardan en aparecer los bloques, la velocidad del taladro, tu velocidad, la distancia a la que debes poner la bomba, etc. Esto suena difícil, pero no lo es tanto, sólo se necesita de práctica y paciencia.





Seguro estás pensando: "¡Y luego! ¿Ya fue todo?" Pues sí, así es, Lode Runner 3-D un juego tan sencillo, que no se puede hablar mucho de él, sin embargo, su misma sencillez lo hace un juego demasiado bueno y adictivo. Es muy fácil de entender una vez que has jugado unos cuantos minutos y después debes quebrarte la cabeza tratando de hallar la forma de conseguir el oro y de llegar a la salida, sin ser atrapado por los "lonjes mocos" (como los bautizamos). De gráficos discretos y música normal, Lode Runner 3-D es un juego muy recomendable si te gustan títulos del tipo Bomberman. ¡Por cierto! esto no tiene nada que ver, pero próximamene haremos un análisis de la secuela de Baku Bomberman (¡Uff! ¡rellenamos el huequito!)



Starshot

Space Circus Fever

Una vez más, Infogrames nos trae desde el viejo continente, toda la creatividad que los ha caracterizado en su complejidad, al desarrollar un título tan bien elaborado como Mission: Impossible.

Ahora te daremos nuestra última impresión del próximo juego de Infogrames, Starshot (antes Space Circus) ya ahora sí se siente bastante diferente, con más elementos y objetivos mucho más concretos que la versión que presentaron en el E3 del año pasado. Pero basta de antecedentes, pasemos a ver qué es lo que ofrece este título.

Relájate hombre, Starshot es "la estrella".



Si este es el tipo de propaganda del Space Circus, lo más seguro es que estén en quiebra...



Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por





Memoria

ACCION

Categoría

Noviembre 1999

Fecha de Salida

Antes que nada, queremos comentarte que una de las mejores opciones con las que cuenta este juego es la de los idiomas, ya que puedes seleccionar el "Español" (gracias por pensar en los jugadores de habla hispana), aunque puede que llegues a ver algunas palabras medio raras ya que fue traducido al español europeo (bueno, algo es algo). Así hasta los jugadores más pequeños podrán comprender qué es lo que está pasando, o por lo menos tendrán una mejor idea de qué es lo que se debe hacer.

Ahora sí hablamos el mismo idioma (o por lo menos nos entendemos).



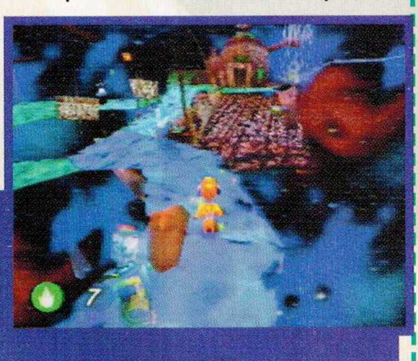
Estas cámaras te indicarán qué hacer o de menos te darán un TIP.

Starshot es la estrella principal del Space Circus, una tropa nómada de curiosos seres que apenas y pueden recaudar el suficiente dinero para viajar de un planeta a otro para presentar sus espectáculos. Para ayudar al espectáculo del Space Circus, Starshot deberá buscar diferentes atracciones en planetas distantes, sin embargo, la tarea no será nada fácil ya que deberás de resolver diferentes acertijos dentro de 7 de los planetas más pintorescos de la galaxia y una gran variedad de personajes con los que deberás de interactuar para obtener pistas. No nos mal interpretes, Starshot es un juego de acción/aventura en el que tendrás libre control de las acciones del personaje y sólo en algunas partes del juego, debes de encontrar la forma de pasar ciertos obstáculos para continuar.



¿Qué rumbo tomamos señor?... ¡¿Spock?!

De hecho, este título está creado tanto para chavitos que apenas comienzan, como para los chavos expertos que les interesa un poco más de reto en lo que juegan. Golpea, salta, nada o simplemente piérdete en la inmensidad de sus niveles, porque realmente tienes bastante qué explorar. Para los que ya no saben qué hacer, cuenta con un excelente mapa, el cual te especifica tu ubicación y tu destino, así que no tienes el pretexto de que ya te perdiste. ¡Ja!, pero no creas que te lo dan todo así de fácil, en todos los planetas existen una cantidad importante de Bonus, los cuales te permitirán alcanzar el último nivel... La Tierra.

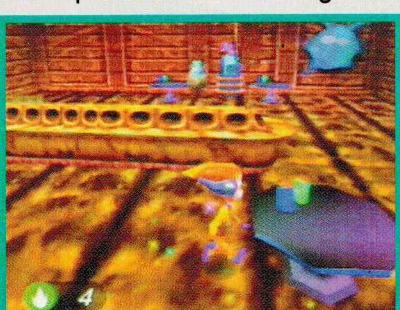


Aquí sólo encontrarás problemas, así que ten mucho cuidado por donde pisas.

Yiak... ¿Y cómo le hago para pasar del otro lado?

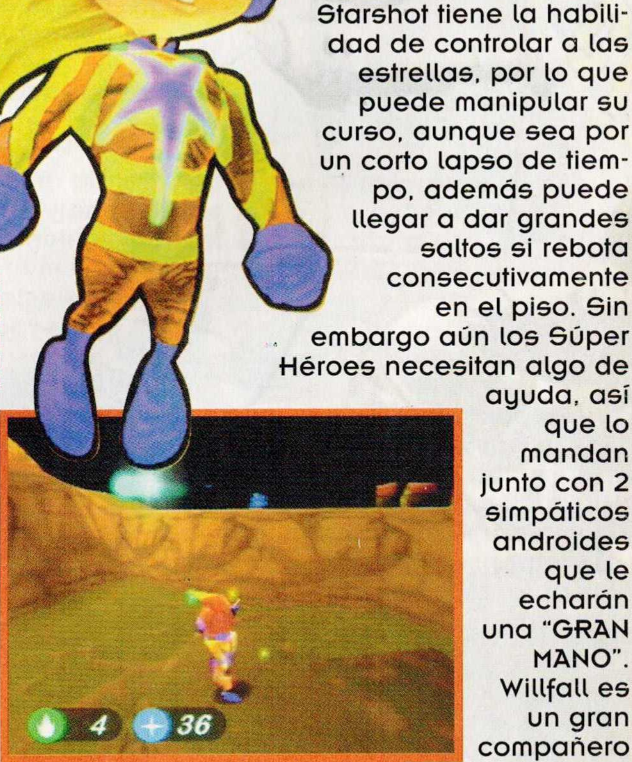
El impacto visual de este título es muy importante, ya que Infogrames ha hecho un excelente trabajo al darle una apariencia muy caricaturizada, además, las ambientaciones tienen bastante luz y color. Gracias al Game Engine, podrás ver más de 50,000 polígonos simultáneos, de hecho parece ser que varios de estos polígonos están enfocados en la estrella principal, ya que la su apariencia esta muy bien caricaturizada y sus animaciones muy bien desarrolladas.

¡Con un sólo impacto de mis estrellas, sentirás 50,000 golpes simultáneos!



Checa las ambientaciones, aquí sólo faltan los bohemios.

Pero ¿por qué mandan a Starshot a esta misión? ¡Si parece ser sólo un payaso más en un circo espacial! La respuesta es sencilla, Starshot tiene la habilidad de controlar a las estrellas, por lo que puede manipular su curso, aunque sea por un corto lapso de tiempo, además puede llegar a dar grandes saltos si rebota consecutivamente en el piso. Sin embargo aún los Súper Héroes necesitan algo de ayuda, así que lo mandan junto con 2 simpáticos androides que le echarán una "GRAN MANO". Willfall es un gran compañero de protocolo que examinará las situaciones y ayudará a Starshot a tomar decisiones (lo malo es que a casi nadie le cae bien este pobre cacharo, por lo que muy seguido lo tiran de a loco).



¡Guau! agarra el control y domina a la competencia.

Willfly es un comiquísimo cohete que siempre está de mosca, a menos que le consigas combustible, para que te ayude a cruzar amplios precipicios o te eleve para alcanzar algunos Bonus muy lejos de tu alcance.

Lo bueno es que le di de comer a Willfly o estaría en la panza de este gran pez.

Un punto que no se debe de dejar pasar por alto en un juego de 3D, es la cámara, de hecho es un factor demasiado importante como para dejarlo. Bien, pues en Starshot tienes el control absoluto de la cámara, la puedes girar a la posición que más te convenga, darle ángulos y hasta realizar increíbles acercamientos y alejamientos para que puedas ver, lo que quieres ver. Pero no contabas con la astucia de los programadores, obviamente muchos de los Bonus escondidos están tan bien ocultos, que necesitas ser muy listo o deplano ponerte en el papel del programador y pensar en el lugar más apropiado para poner los Bonus más difíciles.

Puede que estar tan cerca no sea tan conveniente.

Retomando el tema de la cámara, sólo tiene un pequeño inconveniente, cuando tienes la cámara muy cerca, por supuesto que es más fácil que veas las cosas que tienes cerca, sin embargo, es bastante incómoda cuando estás combatiendo contra las tropas del Virtual Circus, ya que al dar una vuelta, pierdes por completo la ubicación del enemigo. Por otra parte, la cámara que te da un panorama más amplio, no te permite realizar movimientos muy exactos como saltar desde la orilla de un precipicio o dispararle con mucha puntería a cualquiera de los adversarios, por lo que deberás encontrar el punto con el que más te acomodes.

¡Uuy... Ten cuidado, no me vayas a tirar!



No te preocupes, nos encargaremos de hacerte la vida de cuadritos...

Starshot cuenta con varios elementos humorísticos que simpre te harán soltar la carcajada, o de menos reírte de algunas palabras raras que se utilizan en España. De hecho toda la historia está llena de humor, hasta cuando avanzas en los niveles, Willfall es el perfecto compañero para que nunca te aburras y los enemigos realmente no te dejan en paz hasta que les des para sus dulces.



Reacciona... ¿No ves que estoy completamente rodeado?

Sin embargo no todo es de color de rosa, la mayor desventaja que se puede apreciar a primer vista, es que el juego sí tiene gráficos muy padres y las ambientaciones están de lujo, sin embargo el frame rate está para llorar. Si llegas hasta las misiones en donde debes esquivar varios obstáculos, derrotar a algunos malos y un considerable número de elementos, el juego se cortará haciendo que la animación se vea algo pausada. Realmente esperamos que le arreglen este problema, ya que creemos que es un punto que no deben de dejar así no'más.

¿A qué hora te dijimos que esta era la versión final? ¡Estamos trabajando!

Bueno, tal vez llegues a jugar el juego y te pase una idea por la cabeza: "Híjoles, la verdad es que los chavos de Club Nintendo se pasan, sí se traba un poquitín en la fluidez de la animación pero no es para tanto" y tal vez tengas razón. La verdad es que después de ver los detalles de juegos buenísimos (por ejemplo: Zelda) pues la verdad nos traumamos un poco. Sin embargo debemos recordar que este título está diseñado para chavitos, a quienes les importa más los gráficos, que realmente la profundidad y lógica de algunos niveles, pero estamos seguros de que hasta los jugaroes más grandes disfrutarán bastante con este título buscando los Bonus escondidos.

¡Traumado me tienes con tantos precipicios!



¿Estás perdido?... ¡Checa el mapa!

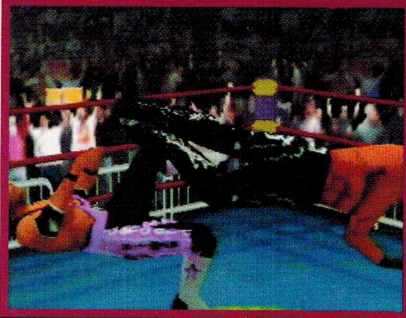
Vuela para alcanzar los Bonus escondidos.

Bien, pero debes recordar que no importa cuántas flores o macetas le podamos aventar a un juego, tal vez a nosotros no nos parezca nada fuera de este mundo, pero hasta para los juegos de Golf, existe una gran cantidad de jugadores que siguen mucho este género, por lo que nunca nunca habrá un mejor juez que tú, así que juégalo para que te formes tu propio criterio.

a fondo

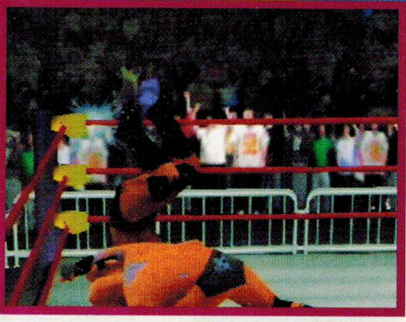
WCW NITRO

Por alguna extraña razón (bueno, en realidad no es tan extraña, al final te diremos por qué), THQ ha lanzado dos juegos con la licencia de la WCW en menos de seis meses. Hace un par de números revisamos uno de estos títulos y ahora veremos el más reciente de nombre WCW Nitro.



Lo que hemos visto hasta ahora en juegos de lucha libre es: muchos personajes, llaves bien logradas, realismo en los combates y en lo que a la Stamina se refiere, mejores presentaciones, introducciones, eventos diferentes, muchas opciones y reglas, jugabilidad excelente y muy buen "feeling", además de poder editar total o parcialmente a un luchador (esto por parte de THQ y Acclaim). Esto va mejorando conforme van apareciendo nuevos títulos y la competencia se pone más y más reñida, pero esta vez, THQ nos defraudó por completo con este juego, debieron seguir con AKI (los que desarrollaron los anteriores títulos de WCW). Pues esta vez no podemos echarle mucha porras al juego que ahora analizamos, pero sí podemos decirte que le eches una revisada y seas tú quien decida.





THQ INC
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por INLAND Productions

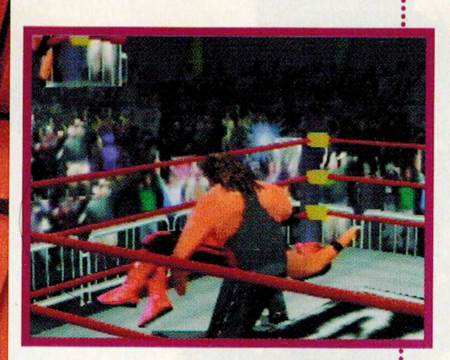
128 megabits
Memoria

Deportes Lucha Libra
Categoría

Marzo 1999
Fecha de Salida

EL JUEGO

En realidad todo ha cambiado, la manera de hacer las llaves, la barra de Stamina, la variedad de eventos, es decir, casi todo. Una vez más tendrás que elegir a tu luchador favorito y llevarlo a ganar el único campeonato o bien, pelear una que otra batalla de exhibición solo, con un compañero o en el devastador Battle Royal.



MODOS DE JUEGO



Al principio, te encontrarás con algunos modos de juego. Cada uno difiere del otro, pero sólo consigues un cinturón en el modo de torneo. Puedes pelear en seis "diferentes" rings, los cuales puedes elegir en la pantalla de opciones o puedes activar el random para variarle un poco. Lo que sí hay que checar es lo feo de los fans afuera del ring, pues se ven más "chafas" que en cualquier otro juego y el movimiento de la cámara del ring marea hasta a el más experimentado videojugador.

1P Tournament



Aquí puedes buscar la fama derrotando a 10 luchadores consecutivos para ganar el cinturón de la WCW de pesos pesados del mundo. Y para ganar, sólo acaba con la energía de tu oponente y ríndelo con el toque de espaldas y la cuenta de tres, o sácalo del ring y no lo dejes subir hasta que lo descalifiquen. (Aquí ayuda mucho que le hables a un compañero).



1P Exhibition



Similar al evento anterior, pero aquí sólo es de un luchador contra otro, así que si quieres pulir tus habilidades o sólo golpear a alguien que te caiga mal, elige este modo.

1P Exhibition Tag Team

Para que la cosa sea más emocionante, forma tu equipo con otro de los luchadores para que le den sus cocos a otro equipo, recuerda que llamas a tu compañero acercándote a él y dándole el relevo con el botón A.



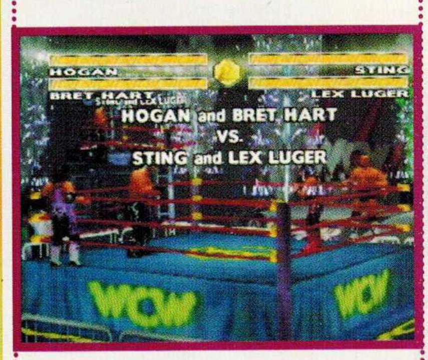


2P VS

Si tu hermano te agarra de barco por ser el mayor, o quieres demostrarle tus aptitudes a un cuate, este modo le permite a tu luchador enfrentarse a otro controlado por otra persona.

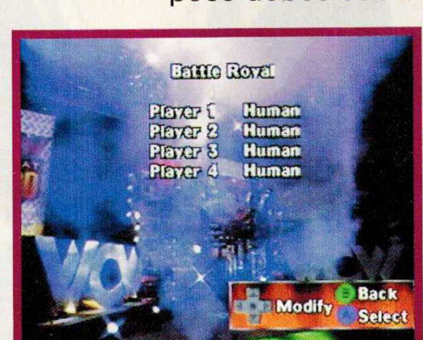
2P VS Tag Team

Pero si deseas arreglar tus diferencias por partida doble, forma tu equipo para combatir contra un equipo controlado por un segundo jugador.



Battle Royal

Pues como ya te imaginarás, en esta competencia se pone a prueba a los débiles, pues debes sobrevivir a una batalla contra 15 luchadores más, sin reglas ni bandos, sólo puede ser eliminado aquél que sea lanzado sobre la tercera cuerda cuando su vida esté en rojo. El último peleador sobre el ring gana. Lo malo es que este es el único evento donde pueden participar cuatro jugadores.





OPTIONS

Aquí están las opciones del juego, que son las únicas que encontrarás. Puedes cambiar la duración del encuentro, el conteo fuera del ring, la dificultad, los ataques sorpresas (que entre un cuate a rescatarte), seleccionar el ring, acomodar el audio, los efectos de sonido, el volumen de la música, la configuración del control, tu Controller Pak (aquí sí se usa, de otra manera, no te guarda a los peleadores secretos) y los créditos.



MENU ARTWORK
Ed Reck
Arnie Boedecker
Mike Cronin
Ben Throop

Algo muy curioso es que los créditos vienen acompañados de imágenes de los peleadores que están muy padres, pero eso no rescata del todo al juego.

MOVIMIENTOS

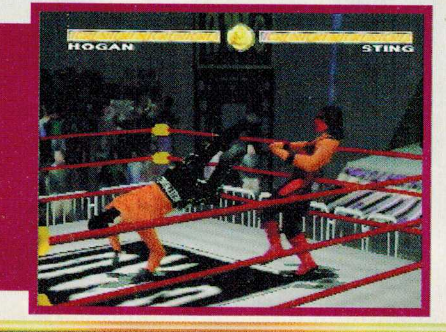
Un gran error fue el acomodo de los botones y la función de cada uno de ellos, pero ni modo, las llaves son un poco difíciles de hacer en un momoneto de crisis y por segundos, no sabes quién le está haciendo la llave a quién. Pero bueno, aquí están los básicos, para no hacerte bolas, Hollywood Hogan nos demostrará todos los movimientos contra distintos peleadores, solamente los movimientos indicados para los personajes altos o bajos serán diferentes. Recuerda que los movimientos son para cuando el luchador vea hacia la derecha y que puedes controlar a tu luchador con el Pad o con el Stick (si presionas dos veces hacia cualquier dirección, tu personaje corre).

BASICOS

- C Arriba-Golpe cortante
- C Izquierda-Golpe
- C Abajo-Patada
- C Derecha-Acción (este botón sirve para subir y bajar del ring o de los postes)
- L-Defensa
- R-Pin
- A-Relevo, cambiar de objetivo
- B-Burla
- Z-Llamas a un compañero
- Abajo, C Abajo-Patada voladora
- Izquierda, C Izquierda-Tira al oponente
- Arriba, C Izquierda-Derriba al oponente sobre el hombro
- C Arriba, C Izquierda-Suplex
- Arriba, C Arriba, C Arriba-Carga y tira al contrario
- Abajo, C Izquierda, C Arriba-Quebradora
- Arriba, C Arriba, C Derecha-Levanta al oponente y lo azota (Luchadores altos)
- Abajo, C Arriba-Estiramiento del abdomen
- C Arriba, C Derecha-Piledriver
- C Izquierda, C Abajo-Powerbomb
- Izquierda, C Arriba- Suplex Vertical
- Arriba,C Izquierda, C Arriba-Agarre de tijera (Luchadores chaparros)







Izquierda, C Izquierda, C Abajo-Frankensteiner. (Luchadores zotacos)

Izquierda, C Derecha-Avientas al contrario hacia las cuerdas

Izquierda, C Abajo, C Derecha-Avientas al oponente sobre la tercera cuerda



DESPUES DE LAZO HACIA LAS CUERDAS

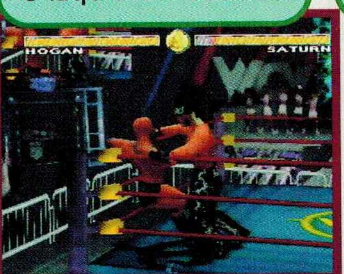


C Izquierda-Clothesline

C Arriba-Lo recibes con patada o rodillazo

C Izquierda-Codazo

C Arriba-Golpe



C Abajo-Rodillazo

Abajo, C Abajo-Golpe de Antebrazo

CON EL OPONENTE EN EL ESQUINERO



OPONENTE EN LA LONA

C Izquierda-Codazo

C Arriba-Guillotina

C Abajo-Rodillazo



Abajo, C Abajo-Lo pisas

Izquierda, C Derecha-Jalas al oponente

Arriba, C Derecha-Levantas al oponente



Derecha, C Arriba, C Arriba-Le haces probar tu suela. (Luchadores altos)

Izquierda, C Derecha, C Izquierda (repetidamente)-Diez Golpes

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Estos movimientos pueden ser ejecutados en culaquier momento si las circunstancias son correctas, para realizarlos, no necesitas espíritu ni nada (¡que chiste!). A continuación te enlistamos los movimientos de cada uno de los peleadores y te incluímos la clave que debes seguir para saber la situación donde puede ser ejecutado el movimiento.

C Izquierda-Codazo volador

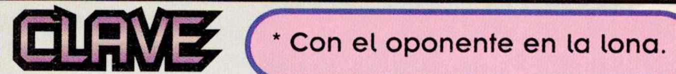
C Arriba-Guillotina voladora



C Abajo-Rodillazo volador

Abajo, C Abajo- Patada de misil

SOBRE EL ESQUINERO



* Con el oponente en la lona.

** Con el oponente en la lona, con la vida flasheando en rojo.

*** Con la vida del oponente flasheando en rojo.

**** Después de aventarlo hacia las cuerdas.

+ Arriba del poste, con la vida del oponente flasheando en rojo.

++ Con el oponente mareado en el esquinero.

Hollywood Hogan



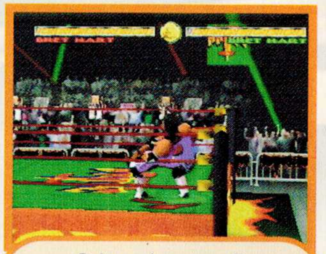
C Abajo, C Derecha, C Derecha



C Arriba,C Arriba, C Arriba ****

Arriba, C Izquierda, C Izquierda, C Abajo **

Bret Hart



C Izquierda, C Izquierda, C Izquierda



C Arriba, C Izquierda, C Izquierda *



Abajo, C Izquierda, C Arriba, C Izquierda **

Sting



C Arriba, C Arriba, C Derecha



C Abajo, C Derecha, C Abajo ++



Abajo, C Izquierda, C Abajo, C Izquierda **

Lex Luger

C Abajo, C Abajo, C Derecha



C Arriba, C Arriba, C Arriba ****



Arriba, C Arriba, C Izquierda, C Arriba ***

Giant



C Izquierda, C Arriba, C Arriba





Arriba, C Arriba, C Izquierda

Arriba, C Abajo, C Derecha, C Derecha ***

Diamond Dallas Page

C Izquierda, C Izquierda, C Abajo



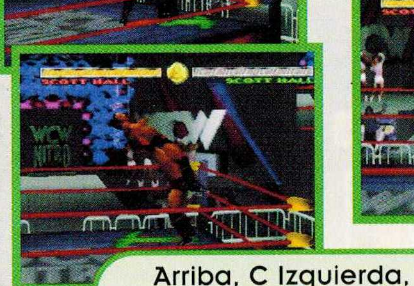


C Arriba, C Derecha, C Derecha



Arriba, C Abajo, C Abajo, C Derecha ***

Scott Hall



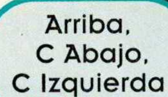
C Abajo, C Izquierda, C Izquierda

Arriba, C Izquierda, C Izquierda, C Abajo ***



Izquierda, C Arriba, C Derecha

Curt Henning



Arriba, C Abajo, C Izquierda





C Abajo, C Abajo, C Izquierda



Izquierda, C Arriba, C Arriba, C Izquierda ***

Jericho



C Arriba, C Izquierda, C Arriba

Izquierda, C Abajo, C Izquierda



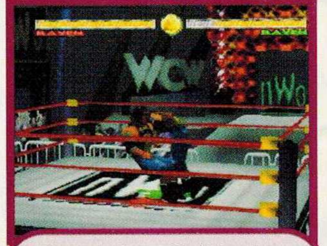


Abajo, C Izquierda, C Izquierda, C Izquierda

Raven



C Izquierda, C Abajo, C Izquierda



Derecha, C Abajo, C Derecha



Abajo, Derecha, C Arriba, C Arriba ***

Saturn



C Abajo, C Derecha, C Abajo

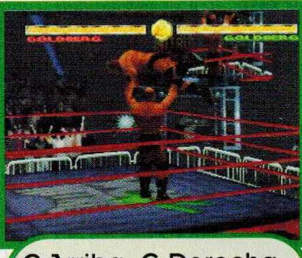


Izquierda, C Abajo, C Abajo



Arriba, C Abajo, C Abajo, C Abajo ***

Goldberg



C Arriba, C Derecha, C Derecha



Abajo, C Arriba, C Derecha, C Derecha



Arriba, C Arriba, C Arriba, C Arriba ***

Kevin Nash



C Izquierda, C Izquierda, C Arriba



Arriba, C Arriba, C Izquierda



Arriba, C Izquierda, C Abajo, C Izquierda ***


Abajo, C Arriba, C Derecha


C Izquierda, C Izquierda, C Izquierda

Rick Steiner

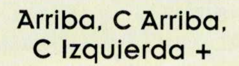

C Izquierda, C Abajo, C Abajo


C Arriba, C Arriba, C Izquierda

Macho Man Randy Savage


Izquierda, C Abajo, C Abajo


Abajo, C Arriba, C Derecha, C Derecha ***

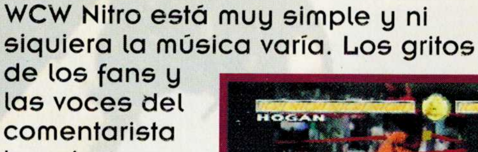

Arriba, C Arriba, C Izquierda +



Scott Steiner

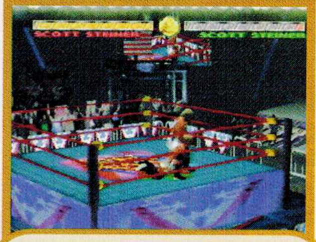

C Arriba, C Arriba, C Arriba


C Abajo, C Abajo, C Abajo

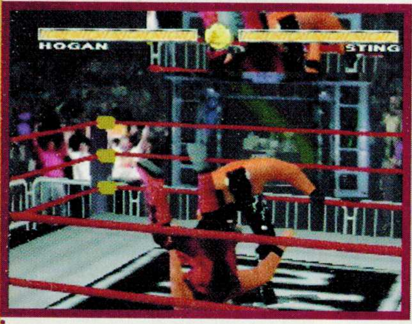


WCW Nitro está muy simple y ni siquiera la música varía. Los gritos de los fans y las voces del comentarista lo animan un poco, pero no basta con lo poco que ofrece el juego. Como comentario se ve muy mal que en la pantalla de selección de personaje sea la misma foto sólo que recortada.


Izquierda, C Abajo, C Abajo[


Abajo, C Izquierda, C izquierda, C Arriba **

Existen también personajes ocultos, pero te damos un poco de tiempo para que los encuentres tú mismo (así le ponemos un poco de sabor al juego), por esta razón no te hablamos de éstos, pero no te desesperes. La verdad no es un título recomendable a menos de que seas un gran fan de la lucha libre y quieras tener la colección completa.



Por cieto, ¿recuerdas que dijimos que sabíamos por qué la gente de THQ había sacado 2 juegos de una misma franquicia en un corto período de tiempo? Pues la razón es esta: Que a la gente de THQ se les vence por estos días su contrato con esta asociacion y EA hizo un arreglo con ellos y es la feliz poseedora de estos derechos. En fin, ahora veremos qué tal les quedan los juegos de lucha a los de EA.



¡ GRABATE ESTO !

los títulos más buscados están identificados con el sello dorado

PLAYERS CHOICE
MILLION SELLER

¡ TÚ TIENES EL CONTROL !



NINTENDO 64®

Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

GOEMON'S GREAT ADVENTURE

Está por demás decir que los juegos de Konami son excelentes, tienen muchos elementos innovadores, la música, el control... sin embargo tenemos la obligación de hacerlo, pues cada nuevo título que sacan para el N64 nos sorprende más. Ahora tenemos una nueva aventura del "Ninja Místico" (Urgh!... ¿Sonará igual de raro para los norteamericanos?) Goemon y sus 3 amigos. Recordemos que el primer título que salió de este personaje para el N64, era un excelente juego de aventuras, investigación y hasta ciertos elementos de RPG. Bueno, Konami decidió ir por una categoría que no había sido explotada correctamente en en N64: Los juegos en Side Scrolling o de plataformas. Sin embargo, este tipo de juegos siempre se relacionan con gráficos 2D. Pero ¿Qué pasa cuando se hace un juego con la base de los títulos antiguos y se usan gráficos poligonales en lugar de "Sprites" o Bitmaps? Bueno, pues se puede lograr un juego que visualmente es muy sorprendente y que da lugar a efectos que no se podían lograr en los juegos viejos, pero conservando toda la diversión que los hacía característicos. Esto es lo que vamos a ver en Goemon's Great Adventure.

KONAMI

Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación



Desarrollado por



128 megabits

Memoria

Acción/ Sidescroll

Categoría

Mayo 1999

Fecha de Salida



Recordemos que estos juegos eran muy divertidos cuando podían jugar 2 personas simultáneamente ¿y qué crees?... Pues sí: En este juego pueden participar dos personas al mismo tiempo y lo más importante es que si juegan 2, habrá mucha interacción entre ambos y no nada más el hecho de que cada quien se vaya por su lado.

Este es un título con muchísima variedad (típico de Konami), así que ahora procedemos a explicarte qué es lo que vas a encontrar a lo largo de este juego y así te darás cuenta que vale la pena jugarlo.



Los intros a cada nivel o más bien en general, todos los cinemas display del juego dan a notar la gran experiencia con la que cuenta Konami, ya que son excelentes, desde el ángulo de la cámara, así como detalles en las gráficas como la luz que se filtra a través de los árboles. Nosotros tuvimos oportunidad de jugar una versión previa y al igual que el primer título, cada Cinema Display tenía muchísimas voces. Sin embargo, al primero le quitaron muchas de ellas. Esperemos que esto no pase de nuevo.



Cada escena cuenta con un mapa, donde tú decides si quieres regresar a recorrerla de nuevo, o avanzar a la siguiente. A diferencia de muchos juegos del género, GGA no es tan lineal, es más, hay ocasiones donde necesitas avanzar y después regresar otra vez a una escena que ya habías pasado.



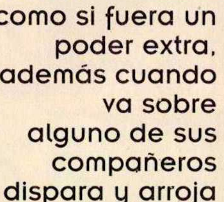
Al comenzar, sólo puedes seleccionar entre dos personajes Goemon y Ebismaru, pero conforme avanzas, se unen a ti dos personajes más Sasuke e Iae, lo mejor de todo es que pueden jugar dos personas a la vez y hasta ir cooperando entre sí.



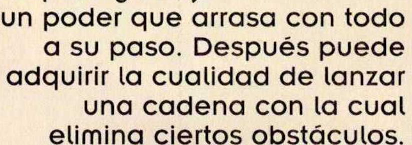
PERSONAJES



GOEMON



Este personaje es rápido y tal vez su mayor cualidad es que puede ejecutar un salto doble, con lo que puede alcanzar lugares lejanos o muy altos. Su arma principal es una pipa, también puedes lanzar las monedas como si fuera un poder extra, además cuando va sobre alguno de sus compañeros dispara y arroja un poder que arrasa con todo a su paso. Después puede adquirir la cualidad de lanzar una cadena con la cual elimina ciertos obstáculos.







SASUKE

El más veloz del equipo, este robot Ninja utiliza la espada como su arma pero también puede atacar estirando la cabeza hacia arriba o hacia abajo; su arma especial son estas bombas y si es necesario, lanza una bomba gigante que destruye bloques que sólo él puede eliminar. Su arma al estar sobre un compañero es este abanico de disparos. Y si ya tienes o encontraste a Iae, él también puede nadar.





IAE



Una pieza indispensable en el juego, ya que ella da la posibilidad de nadar y así descubrir nuevas partes del juego; Iae tiene como arma básica el sable, pero puede disparar con su arma especial y hasta tiene disparos teledirigidos.









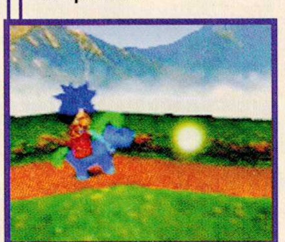
EBISMARU

El chistoso del equipo, con su gracioso movimiento, batea a todo enemigo y verás cómo lo manda del fondo al frente de la pantalla; su arma es una pala (dependiendo de qué nivel tenga), además puede lanzar estrellas y si haces equipo y estás sobre un compañero, las estrellas son teledirigidas. El también puede saltar alto, pero para lograrlo, necesita antes saltar, ejecutar un sentón y así tomar impulso.



En este juego existen varios vehículos o medios de transporte como estos caballos, quienes además de avanzar más rápido, pueden patear para atacar con fuerza.

Además hay otro tipo de caballo, como este azul que puede disparar.



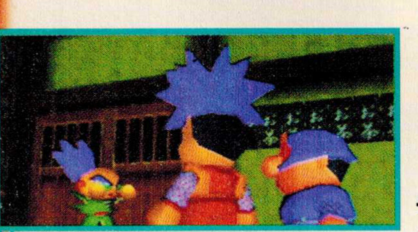


Hay vehículos que se utilizan en conjunto, es decir, uno empuja y el otro está adentro disparando.

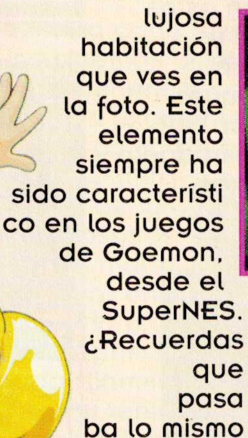


COMPRAS

En cada una de las escenas hay un pueblo donde tienes y debes comprar comida, o algunos implementos extras para hacer más fácil tu trayecto.



En el primer pueblo te encuentras a tu amigo Sasuke, este pequeño personaje que por sus habilidades te será de gran utilidad más adelante, ya que puede nadar bajo el agua y su velocidad es excelente.









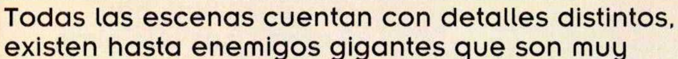
También hay lugares donde puedes dormir y mira que hay para todos los presupuestos, desde dormir en el suelo hasta la lujosa habitación que ves en la foto. Este elemento siempre ha sido característi co en los juegos de Goemon, desde el SuperNES. ¿Recuerdas que pasa ba lo mismo en Legend of the Mistical Ninja?



En algunos pueblos te mandan a misiones especiales donde tienes que regresar a alguna escena que ya habías pasado, pero ahora tienes algún objetivo especial y no es nada más avanzar y llegar al final, por ejemplo, en la primera de estas misiones tienes que regresar a la primera escena y con un tiempo límite, juntar tres objetos que están dispersos en ella: Unos audífonos, un LP y un micrófono. Es más, hasta a un mini-jefe enfrentas para quitarle el LP.



En los pueblos hay habitaciones de donde puedes obtener habilidades nuevas, por ejemplo, aquí Goemon obtiene la cadena para quitar ciertos objetos de su camino. ¿Ya checaste el póster que se ve al fondo detrás de Sasuke? ¡Este juego tiene mucho humor!



Todas las escenas cuentan con detalles distintos, existen hasta enemigos gigantes que son muy sorprendentes, como este esqueleto que aparece al final de este puente colgante, al llegar a él se obscurece la escena y comienza a llover. El esqueleto te impide el paso con su mano y comienza a lanzar fuego por la boca.



Este título tiene un detalle fabuloso. Y es que aquí transcurre el tiempo, y es posible que en una escena entres de noche y después en el camino se vaya haciendo de día, pero la ambientación del juego se va transformando paulatinamente, así verás cómo va atardeciendo poco a poco y con el cambio de tonalidades la música se desvanece y en su lugar aparece audio ambiental. En la noche las cosas se ponen más difíciles y para muestra, checa el enemigo de noche, nada que ver con los pequeños que aparecen en el día en el mismo lugar.



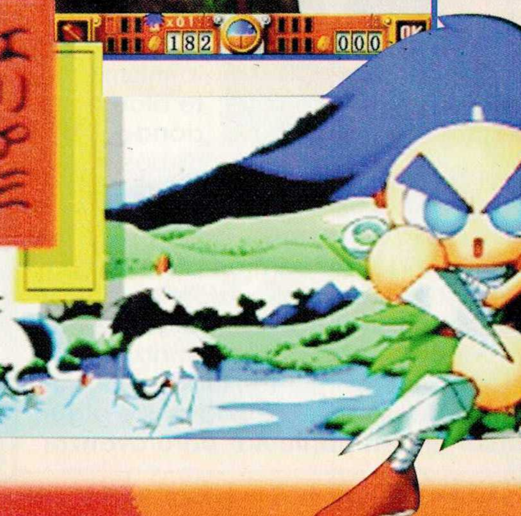
Un viejo conocido está haciendo desastres y tienes que llegar hasta él para enfrentar al jefe de la primera escena, claro que vas subiendo y él hace tu camino muy difícil.







El primer jefe cuenta con una serie de ataque van desde lazar simples bombas, hasta un girar a toda velocidad una peligrosa cadena que tienes que esquivar sin titubeos.









Después de algunos cinemas display te preparas para tu siguiente combate, que como verás, tiene acceso al nuevo robot gigante, checa qué pareja.



Este modo de juego le da un giro a la mecánica, ya que te hace pensar que es de otro tipo, porque aquí todo es diferente, tú controlas a Impacto y te enfrentas a enemigos similares (en tamaño), cosa que no será fácil si no dominas algunos de los movimientos de ataques; cuentas con golpes, patadas, disparos, ataques rápidos con los que tiras al oponente y hasta un super rayo para devastar al oponente.



Al final de esta escena tienes que subir a la cima, pero ahí te encuentras con estos curiosos esqueletos que navegan por los aires y te lanzan cráneos. Por cierto, ¡qué mandado del Goemon sobre el pequeño Sasuke!



En algunas escenas irás saltando entre plataformas, pero para agregarle más dificultad, hay mecanismos que giran constantemente y que te pueden arrastrar y tirar, así que debes saltar para esquivarlos, pero no te olvides de los enemigos.



En los pueblos dejas el modo de juego de 2D (muy similar a la primera versión donde todo era en 3D, tanto gráficas como juego), sólo que aquí tienes un poco de limitantes en el ángulo de la cámara, pero eso es todo, ya que te mueves libremente.

Al igual que en la primera versión, aquí hay un lugar donde te dan algunos tips del juego para hacerlo más fácil y no te atores. Algo sicodélica es esta habitación y si jugaste la primera versión de este título recordarás al extraño amigo, aquel que te lee el destino... o lo que es lo mismo, te dice a dónde debes ir.





A todos los personajes les cuidaron los detalles, pero algo que se nota bastante es la forma en la que manejan las expresiones faciales que transmiten sentimientos, apoyados con los efectos de audio, por ejemplo, cuando un personaje casi ya no tiene energía.

Además de las habitaciones de los pueblos donde encuentras a tus amigos nuevos, hay estas plataformas que te teletransportan hacia un lugar donde puedes cambiar de personaje, algo indispensable en ciertos lugares donde necesitas la habilidad de algún personaje en particular para avanzar.







En cada pueblo hay un establecimiento para que compres comida y recuperes energía al momento, como podemos ver en la foto, Goemon no tiene energía ni para hacer su pedido, mientras Iae se polvea un poco la nariz.



En las profundidades de esta escena no te puedes dar el lujo de dejar algún rincón sin investigar y mucho menos, ignorar a los enemigos, ya que alguno podría tener la pieza que te falta.

Hay objetos que te presionan en todo momento, como este cilindro que rueda detrás de ti, pero además te estorba un cangrejo gigante con concha de cráneo al frente, así que lo debes partir en dos.





En el agua aparece un efecto que afecta a todos los elementos en pantalla, con lo que moverte con exactitud te cuesta trabajo, sobre todo pasar entre los enemigos y disparos.

Antes de enfrentar al jefe del segundo mundo, debes subir lo más rápido que puedas, pues te persigue esta esfera con picos, pero eso no es todo, ya que el nivel del agua se eleva y hace más lento tu avance.



El ataque de este jefe es muy variado, primero comienza disparándote esferas poco a poco; esto lo combina al sumergirse y provocar una descarga eléctrica en el agua así que debes evitar el contacto con este elemento, todo esto se desarrolla mientras tú aprovechas cualquier momento para romper las cuerdas que están a su alrededor y así dejarle caer una como cazuela metálica que le causa gran daño, después el jefe comienza a lanzar rayos en ondas y tú continúas eliminando las cuerdas, así dos troncos le aplanan las ideas al jefe y ahora se repite todo de nuevo, pero ya cuentas con más cuerdas a eliminar, lo que te lleva un poco más de tiempo.







Debes recordar que contra los jefes no peleas solamente en tu forma original de Goemon, sino que en algunas ocasiones, tendrás que pedir la ayuda de "Impacto" como en el juego original. Cuando usas a Impacto, la vista del juego cambia a primera persona. Debes también estar muy atento de los indicadores, pues ahí ves tu energía, la del rival y tus armas.





Una vez que logres algo importante dentro del juego, verás más cinemas displays en los que se va conociendo cuál es el verdadero motivo de tu aventura. También conoceremos nuevos personajes que influyen en la historia del juego (la gran mayoría de ellos, enemigos).



Obviamente, conforme avanzas, cada uno de los escenarios se vuelve mucho más difícil. De hecho, habrá elementos que te eliminen con un solo golpe, como aquí: El caer en el agua roja es mortal y de igual forma si eres aplastado por estas muñecas, bueno... se nota la dificultad a partir de la primera escena del Mundo 3.

Aquí ruedan estos engranes y tú necesitas calcular perfectamente tu avance, de tal forma que te coloques en el hueco, o de lo contrario serás aplastado. En este caso lae le tiene mucha confianza a Goemon.



Para llegar a la escena final de cada mundo, primero necesitas juntar cierto número de piezas que obtienes al final de cada escena o en lugares secretos, ya que hay un portal que no se abre hasta no tener todas las piezas del mundo, así que nada de adelantarte al jefe final sin antes haber pasado todas las escenas.



¿Recuerdas el nivel de Battletoads donde te siguen unos picos?, pues en alguna de las escenas pasa algo similar, así que tienes que imprimirle velocidad a tus movimientos, pues además tienes que esquivar los peligros que hay al ir subiendo.



Konami siempre imprime un toque de creatividad a sus juegos. Aquí por ejemplo, tenemos un efecto gráfico muy padre, donde una ola de agua mortal te va dando la pauta de la velocidad a la que avanzas aprovechando la parte baja de la ola, ya que ahí se descubren las plataformas donde puedes saltar sin que te toque el agua.

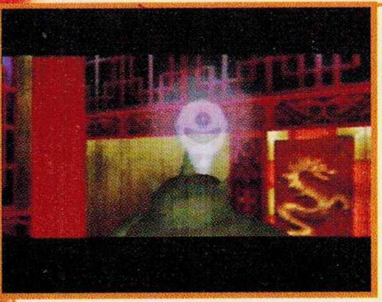


Y bueno, en cada escena verás nuevos efectos gráficos y en lo que a nosostros respecta, nos agradaron bastante. Por ejemplo, en este mundo hay efectos nuevos como el caer de las hojas, la neblina en el bosque, por cierto, no importa que juegues en 2D, ya que hay rutas alternas donde disfrutas de los escenarios en 3D, así puedes ver hacia dónde puedes llegar en una de estas rutas al fondo de la escena.









En el cinema previo al jefe, te das cuenta que enfrentas a un fantasma, el cual toma el control de un cuerpo muy voluminoso, rueda hacia el fondo y al frente de la pantalla, mientras tú tratas a toda costa de esquivarlo. Luego se detiene en una de las columnas para golpearla y así provocar que caigan escombros por todos lados y será difícil encontrar un lugar seguro; después de varios golpes, haces salir el fantasma y es donde aprovechas para realmente causarle daño.



Cuando terminas un nivel dentro de un mapache aparece la pieza del nivel, pero si la pasas de nuevo, aparecen monedas extra. Esto es bueno si lo que quieres es juntar dinero para algún ítem o algo por el estilo.



ITEMS

Por cierto, ya que hablamos sobre la capacidad que tienes de acumular dinero y el uso que le puedes dar a éste, veremos algunos de los ítems que vas a encontrar en el juego. Algunos de ellos los encuentras en el camino y otros los tendrás que comprar.

Esta es una marca (o meta), así cuando eres eliminado, automáticamente comienzas desde el lugar donde tomaste este ítem y desde el principio de la escena.



Este Gato te aumenta el poder al máximo de un jalón y para rematar, te llena la energía y las tres celdas extras de color azul, algo muy cómodo sobre todo en las escenas difíciles.

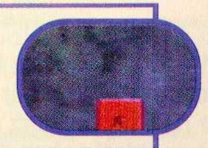
Para recuperar energía toma este ítem, pero sólo recupera una celda de energía.





Estas son las piezas que tienes que recolectar a lo largo del juego, ya que son tu pase a la escena final de cada uno de los mundos, la mayoría aparece al final de cada escena, pero hay otras que están ocultas en cualquier parte.

Estos íconos te dan una vida extra, no es muy común verlos porque normalmente se encuentran en lugares ocultos.



Con este gato aumentas tu poder del arma paulatinamente, pero cada vez que te tocan los enemigos pierdes este poder y necesitas tomar más gatos otra vez.

Hay ciertos objetos como esta roca y esta caja, que los empujas para alcanzar lugares demasiado altos o para acabar con los enemigos.



Este título se sale de lo convencional, pero paradójicamente regresando a lo que antes era lo convencional, ¡sí! en otras palabras hoy es raro ver un juego en 2D y bueno éste no es un juego en 2D pero así se juega y así fue pensado para jugarlo, pero las gráficas son en 3D, y mira que están diseñadas de una forma tal, que disfrutas la dimensión en todo momento, con elementos que pueden ocultar enemigos, sin duda Konami demuestra una vez más que sigue innovando y demostrando que es una de las mejores compañías.

Chameleon Twist 2

High Voltage Screaming Action

Una vez más, Sunsoft vuleve a poner en apuros a cierto camaleón llamado Davy, ya que cuando él se encontraba feliz y contento jugando con un cuate, el conejo blanco (no Javier), llega para darle un nuevo reto y un nuevo "look", así que las aventuras de Davy, el camaleón, continúan con la misma diversión y loqueras que la primera vez, aunque no tiene modo de multijugadores como la primera versión.











Desarrollado por Japan Supply Sistem

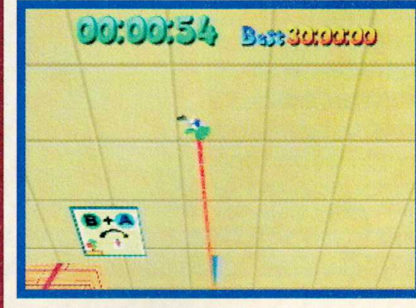


AVENTURAS

Categoría

MAYO 1999

Fecha de Salida



Las Opciones

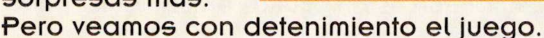
Aquí sólo encontrarás los Sound y Music Test y el modo de sonido (stereo o mono), así



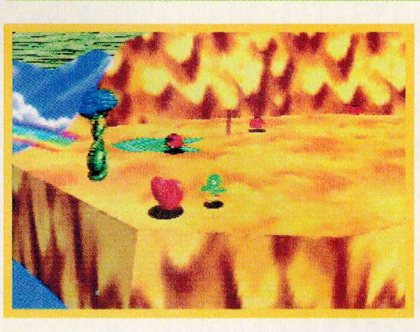
que no sufrirás por tener que configurar tu juego y menos, si tienes un Controller Pak.



Chameleon Twist 2 es un título muy divertido y más que nada, está enfocado a los videojugadores más jóvenes o principiantes, así que a los veteranos y expertos les parecerá un poco fácil. Pero no deja de ser chistoso jugar este gracioso título que tiene muchas sorpresas más. Pero veamos con detenimiento el juego.

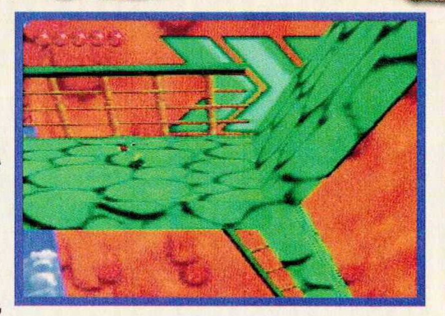


Training



Antes que nada, te recomendamos ir a los cuartos de práctica para que aprendas a usar todos los movimientos de Davy. Si jugaste el primer Chameleon, encontrarás que no ha cambiado gran cosa la movilidad, ni los movimientos básicos de Davy, pero sí que tiene nuevas cualidades como la de usar una sombrilla para detener su caída y giros verticales usando su lengua. Lo que no nos gustó, es que la cámara se "maneja sola", pues sólo la puedes mover un poco a cada lado o cerca y lejos, pero no la puedes girar como en el primer Chameleon.





Lo bueno de los cuartos (y dentro de algunos mundos), es que antes de un obstáculo, en la pared, hay un cartel donde te dice los botones y movimientos que debes usar para librarlo, así que sólo necesitas practicar.

Room 1

Aquí sólo debes usar tu lengua para pegarla en el bloque siguiente (dejando presionado B), una vez que llegues, salta (con A) para alcanzar el borde. Luego debes saltar y usar tu sombrilla (botón Z) para alcanzar el borde, usa tu legua como al principio y llegarás al final.

Room 2



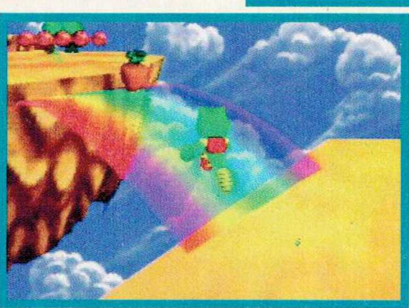
Este es sencillo, sólo usa tu sombrilla para alcanzar todos los globos, si pierdes uno, te sumará 5 segundos y hará que no logres un mejor tiempo en este cuarto.



Game Start

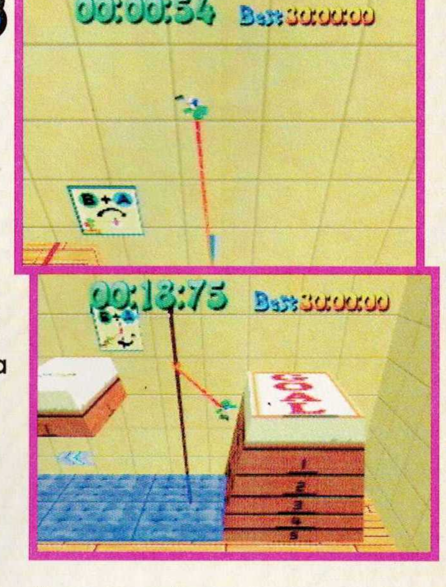


Elige uno de los cuatro archivos y ve en busca de las monedas de cada mundo, pero



también puedes encontrar zanahorias ¿y para qué zanahorias? pues porque si le das cierto número de zanahorias al conejo, te mandará a un bonus secreto en cada mundo.

Room 3



Para pasar este cuarto debes usar las barras y rotar en ellas para alcanzar la otra. Para lograrlo, agárrate con la lengua a una y presiona A para rotar, si el giro es vertical, presiona arriba o abajo para controlar la dirección del giro y si es horizontal, izquierda y derecha.

Recuerda que puedes elegir a tu camaleón favorito antes de empezar.







También puedes encontrar ítems que te ayudan como corazones o estrellas y corazones sorpresa. Los corazones te suman cierta cantidad de vida y las estrellas te dan un premio al azar, que puede ser que crezca tu cabeza para que puedas guardar más enemigos, subir tu velocidad, disminuirla, más corazones, invencibilidad, multiplicar lo que tengas guardado, o bien, nada.

Los Mundos



Al principio de cada mundo, el conejo te dirá unos tips del mundo en juego, además te invitará a un cuarto para que practiques algo de lo que te vas a encontrar en esa escena.

Mundo 2 Carnival Land

Para este mundo debes practicar muy bien los giros, pues los necesitarás mucho, además ten cuidado con la plataforma colgante y con los peligros de este mundo, ¡pues esta feria se parece a las que ponen en algunas fiestas de las iglesias! Usa a los enemigos para activar a los conejos (es lo que hacemos en la redacción: golpear al Conejo).





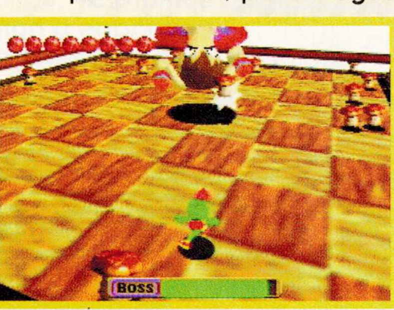
No te dejes sorprender por lo apetitoso de los enemigos, en especial del jefe Hamburguesa. Salta de un lado a otro para esquivar sus "ataques corporales" y lánzale las hamburguesitas cuando esté completo para derrotarlo.



Mundo 1 Sky Land

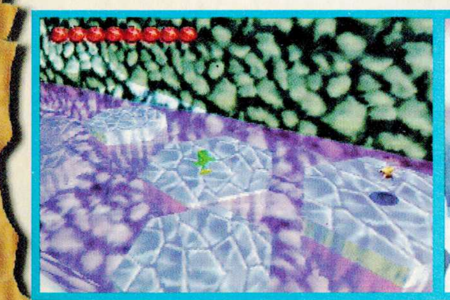


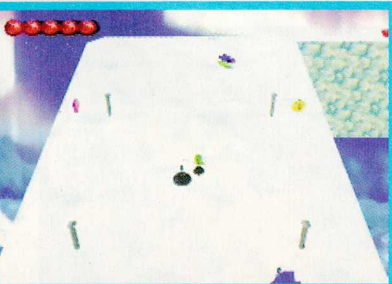
Este es un mundo muy raro, debes viajar entre arcoiris, molinos de viento, bloques que caen y vuelan y enfrentar enemigos como: remolinos, abejas y plantas, entre otros. Una parte de este mundo se lleva a cabo en un globo, debes dejar o no dejar que las aves se paren en él, pues según el peso, sube o baja y puedes agarrar ítems. Recuerda que las flechas te indican el camino a lo largo de todo el juego. Al final enfrentarás al primo cubano de Toad, sólo agarra a los hongos pequeños y lánzaselos al grande hasta derrotarlo.



Mundo 3 Ice Land

¡Las cosas se ponen frías! Ten cuidado con todo el piso, pues obviamente es de hielo, no es tan resbaloso, pero de todas maneras fíjate en los bloques flotantes, si caes al agua, pierdes una bolita de vida. Si te fastidian los pingüinos, usa tu lengua para esquivarlos. Y no pierdas la calma en la mesa de hockey, sólo déjate llevar. Por fin los enemigos se ponen buenos, con esta morsa sólo espera que te ataque y esquívala en el último momento, agarra los muñequitos de nieve y arrójaselos, repite la jugada hasta eliminarlo.









Mundo 4 Great Edo Land

Para empezar, ten cuidado con las piedras, sólo



pasa debajo rápidamente; para los bloques rojos usa la misma técnica pero saltando. Usa nuevamente a



los enemigos para hacer aparecer las canoas, disparándole a las velas. Para el jefe, sólo salta de un



cuadro a otro y dispárale con las flamas, pero ten cuidado porque él también tiene lengua extensible. Necesitas algo de práctica para este battletoad super comido.

Mundo 5 Toy Land

Al principio, acaba con todas la pelotas para abrir la puerta y pégate a las paredes para mejores resultados. Las cuchillas nos recuerdan a los juegos de "3-D" que salieron para el NES, como TMNT 2 y



3 por ejemplo, sólo regula tus saltos y calcula el tiempo para librarlos. Este juguete parece tan familiar... por cierto, si te





fijas, la rana también trae una mochilita, ¿será para que nos imaginemos un CT3 con una ranita como



personaje extra o quizás u juego doble? Mmmmh... El jefe de este mundo es un robot sencillo de vencer, checa cuando salgan los robots pequeños y dispárale sin cesar, cuando mueva los brazos, usa tu lengua para saltarlos y cuidado con la bomba, no pierdas tiempo disparándole a las baterías.

Mundo 6 Pyramid Land

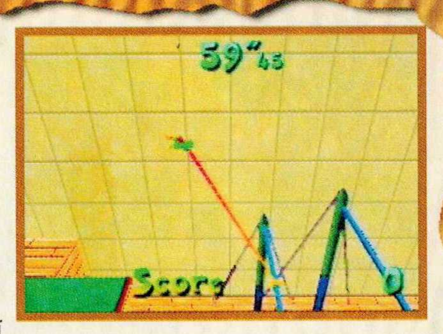


Al llegar a esta pared, usa tu lengua para saltar y luego agárrate de la pared para llegar al próximo borde. En las zonas de viento, gira valiéndote de las estacas del suelo para llegar a la otra. Esta parte es un dolor de cabeza, captura a los fantasmas y dispárales a los cofres hasta que los elimines. El jefe final es un león arroja-fuego sólo mantente en movimiento para esquivar sus bolas de fuego azules, sitúate lo más lejos posible para capturar las bolas rojas y lánzaselas saltando cuando reaparezca, repite la jugada hasta eliminarlo.



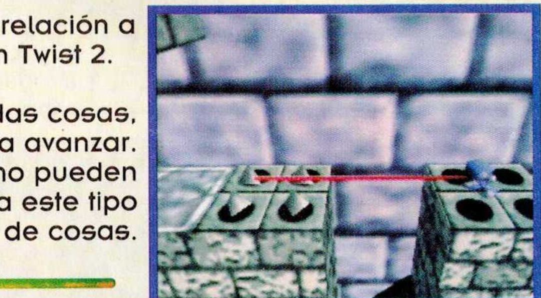
Mini Games

Una vez que hayas conseguido las zanahorias dentro de los mundos y se las hayas dado al conejo para abrir los Mini-Games, en el menú principal se abrirá un nuevo modo que es el de los juegos que hayas conseguido hasta ese momento, ya sea uno, dos o los cuatro. Obviamente necesitas un Controller Pak para guardar estos juegos, esta es una buena opción, pues así no tienes que entrar a cada mundo para practicar los Mini Games.



Para finalizar, dejaremos en claro una que otra cosa con relación a estos dos juegos, es decir, Chameleon Twist y Chameleon Twist 2.

En el Chameleon Twist usabas más tu lengua para variadas cosas, como desactivar los picos para avanzar. En cambio, en Chameleon Twist 2 los picos no pueden desactivarse porque ahora no usas tanto la lengua para este tipo de cosas.



Otro ejemplo de ésto, es que usabas la lengua para girar y así agarrar varios enemigos y en algunos casos esto era indispensable como con la reina hormiga. Esto no se ve mucho en la segunda versión, pues aparece muy pocas veces donde usas la lengua de esta manera y no sirve de mucho.



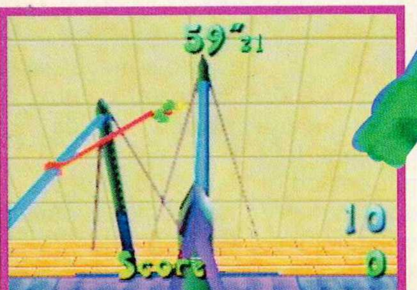


Lo que sí es imperdonable es la falta de multijugadores, pues el primer Chameleon sí la tenía y el segundo no, esperemos que no vuelva a pasar. Además que el movimiento de la cámara no ayuda mucho y el juego se hace "obligado".

El look de los camaleones fue cambiado solamente para la versión americana, pues en Japón Chameleon Twist 2 salió con el mismo look "espacial" y en américa el de los camaleones más "realistas", pero lo que sí les falló fué que no parpadean alternando los ojos como en el primero. ¿A ti cuál look te parece mejor?

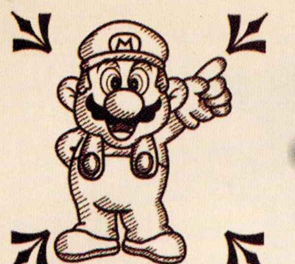


La rotación vertical es algo muy padre que fue una mejora de la primera versión, en esto sí se sacaron un diez. Especialmente en el Mini Game donde la tienes que hacer de gimnasta.





Chameleon Twist 2 es una buena opción para los videojugadores principiantes, pero la verdad, mejor le hubieran puesto una opción de batalla o algo así, pero bueno, dentro de lo que cabe es un buen título y los cuartos de training (dentro de cada mundo) están muy bien. Esperemos que nos sigan mostrando juegos como éste los cuates de Sunsoft, pero más enfocados a los videojugadores expertos.



EXTRA



Año 8 Mayo 99 Sistema Informativo Club Nintendo

Ya es oficial: Resident Evil 2 para el N64

NOVEDADES

Después de meses y meses de rumores, suposiciones y hasta supuestas cancelaciones, Capcom anunció de forma oficial que una de sus series más importantes de juegos: Resident Evil llegará al N64. Y para ser más exactos será la segunda parte de esta serie la que veremos: Resident Evil 2. Según menciona Capcom, la versión de N64 tendrá un buen número de mejorías sobre el original, así como opciones exclusivas. Primero que nada, se menciona que los gráficos estarán mejorados, gracias a las capacidades del N64, el "gameplay" o jugabilidad será mucho más dinámica que en el original y será más fácil controlar al personaje principal, así como algunos trajes secretos. Otra cosa interesante, es que este título tendrá un "editor de violencia", así, si el juego te parece muy violento, le podrás cambiar el color de la sangre o simplemente quitarle la violencia excesiva (sabemos que muchos preferirán dejar el juego en su versión original). De cualquier manera, eso no le quitará la calificación de M (Mature) con la que ya se ha calificado al juego. También se menciona y aunque no de manera oficial, que será compatible con el Expansion Pak para jugarlo en ¡¡¡alta resolución!!! ¿Te lo puedes imaginar?

La serie de Resident Evil cuenta la historia de una ciudad (Raccoon City) en la cual, sus habitantes han sido infectados con un virus que convierte a las personas en Zombies. Tal vez suene un tanto ilógico comenzar una serie de juegos desde la segunda parte sin tener una referencia de lo que ha pasado anteriormente. Conscientes de esto, Capcom decidió incluir algo muy chistoso en el juego: "Historia Resident Evil". Es decir, al jugar, podrás encontrar apuntes a lo largo del juego, en los que sabrás más sobre lo que pasó



anteriormente y en qué afecta esto a la historia en cuestión. Toda esta información la podrás guardar, para consultarla después a la hora que quieras. Por cierto, una de las características principales, es que debes buscar ítems a lo largo de las escenas, para seguir avanzando. Bueno, pues para que tengas mayor reto, cada que termines el juego, los ítems cambiarán de lugar al azar, así que no tendrás que buscar-los siempre en un mismo sitio, dándole un mayor reto al juego.

Cabe mencionar que Resident Evil 2 para el N64 será compatible con el Rumble Pak.

Siguiendo con la onda de las mejorías, en RE2 para N64 veremos varias armas nuevas, los acertijos y trampas serán más complejas para resolver y por si fuera poco, existen 2 mini-juegos ocultos a los que se podrá tener acceso... bueno, es muy pronto para decirlo. ¿Más cosas nuevas? Claro: Existen nuevos personajes (por lo que hay algunos cambios en la historia original) y algo llamado "Zap System", es decir, dependiendo con qué personaje hayas elegido jugar primero y las decisiones que hayas tomado con este jugador, cambiarás de forma significativa la historia y el juego del otro personaje.

En Resident Evil 2 para N64, los videojugadores tendrán oportunidad de jugar con 2 personajes: Leon Kennedy (un policía novato de Raccoon City) o con Claire Redfield (quien busca a su hermano).

La cuestión aquí, es seleccionar personaje y recorrer por completo Raccoon City, para obtener pistas de quién es el responsable de que el virus haya sido liberado y para eso, hay que resolver muchos acertijos y eliminar a muchos enemigos mutantes.

Bueno, pues seguramente esta noticia llena de gusto a muchísimos videojugadores (a nosotros entre ellos) que esperábamos más de Capcom. Este título será presentado oficialmente en el E3 de este mes en Los Angeles, donde esperamos ver algunas otras sorpresas de Capcom para el N64.

Sigue la Pokémon manía

Pokémon es de esos juegos o conceptos que han dado bastante de qué hablar en los últimos meses en esta sección. Para empezar, este mes tenemos la noticia de que Nintendo de América estudia cuidadosamente la posibilidad de adaptar el juego de "Pikachu Genki de chu" del N64 al Inglés.
Y decimos adaptar al Inglés, pues como ya se ha mencionado, este es un juego en el que tú "hablas" con Pikachu y le dices lo que tiene que hacer. Este juego emplea una tecnología de reconocimiento de voz e inteligencia artificial muy interesante y simplemente por eso valdría la pena verlo. Por cierto, este juego se vende en Japón incluyendo un micrófono que se conecta en el puerto del Control del N64, así como el Controller y el Rumble Pak. Como podrás ver, este es un ejemplo más, de cómo Nintendo prefiere seguir innovando en lo que al campo del entretenimiento se refiere.



Pikachu Genki de chu, es un juego en el que el control es tu voz.



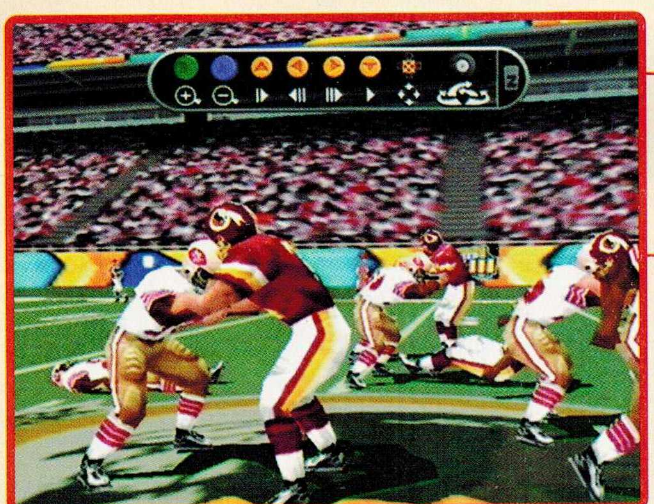
Seguramente si eres muy aficionado a los juegos de Cartas del estilo de Magic, el nombre de Wizards of the Coast te será muy familiar. Si no es así, te podemos decir que esta compañía es la más importante a nivel mundial en este tipo de juegos, los cuales son muy divertidos. Bueno, pues esta compañía acaba de firmar recientemente un acuerdo con Nintendo of America, para distribuir en nuestro continente el juego de cartas de Pokémon.

Ahora en nuestro continente tendremos la oportunidad de jugar Pokémon en cartas.

Este juego es muy popular en Japón; tanto, que ya hasta un videojuego de GB fue lanzado en ese país. El juego cuenta con muchas de las reglas básicas que se aplican normalmente en las cartas y se espera que para cuando leas esto, ya esté disponible.
En nuestro país se puede conseguir todo este tipo de juegos de cartas en las tiendas que venden Comics, así que si ya eres aficionado a este tipo de juegos, pues no debes dejar pasar la oportunidad de conocer éste. Y si no, Pokémon es una buena oportunidad para que te adentres en el fascinante mundo de los juegos de cartas.

EA quiere dar de qué hablar en el futuro

Aunque de EA en los pasados 2 años hemos visto una buena cantidad de títulos interesantes para el N64, esta compañía no está contenta con eso y en este momento se está preparando para tener en el futuro una buena cantidad de cosas que digan más de ellos. Primero que nada, ya mencionamos en cierta parte de la revista, que esta compañía ha adquirido los derechos para producir juegos con la licencia de la asociación de Lucha Libre WCW (los cuales, los tenía antes THQ, pero su contrato terminó este año y no lo renovaron). Bueno, pues además de esa licencia, hemos oído por ahí, que ellos están a punto (si no es que en este momento ya lo hicieron) de adquirir la licencia para producir videojuegos de Batman. Esto les dará la oportunidad de producir un juego basado en la supuesta película que se espera de este personaje (sería la quinta) para el año 2000. Ambas licencias tendrán vigencia de 5 años. Bueno, pues seguramente se comentará más de esto en el próximo E3, que se celebra este mes en Los Angeles, C.A. y del cual tendremos mayor información en los próximos números de Club Nintendo.



EA desarrolla excelentes juegos de deportes. Por lo visto quiere tener mayor participación en este género y participar en otros en el 2000.

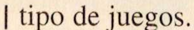
Game Boy Gallery 3

Ya sólo era cuestión de tiempo para que Nintendo de Japón anunciara que se encontraba trabajando en un nuevo título de la serie Game Boy Gallery, mejor conocida aquí como Game & Watch Gallery.
Al igual que el Game Boy Gallery 2, esta nueva versión contará con 5 juegos clásicos que se podrán jugar en sus versiones tanto clásicas como modernas. 4 de estos 5 nuevos juegos de los que hablamos son: Egg, Green House, Mario Bros, Donkey Kong Jr. El último de los juegos aún no ha sido revelado, pero tampoco se



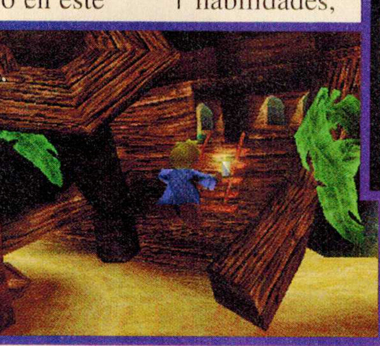
puede descartar que exista algún otro (u otros) juego (s) secreto (s).

GBG3 se venderá en un paquete especial con el GB Color en Japón. En América todavía no se ha anunciado su fecha de salida, pero de que va a salir, es seguro que lo haga. Y también es seguro se retrasará un poco, pues el G&WG2 es relativamente reciente en nuestro continente. Por cierto, sólo como dato cultural, podemos decir que éste, es el primer GBG que los japoneses verán en color, pues los anteriores aparecieron antes de que el GBC estuviera disponible.



GT tiene una novedad para el N64

Ya hace tiempo hablamos de un juego que GTI estaba preparando para el N64 llamado Duke Nukem: Zero Hour, el cual estaba siendo desarrollado por Eurocom (y del cual, tenemos un Previo en este ejemplar). Pues bien, esto no será lo único que lancen al mercado estas 2 compañías en conjunto, pues recientemente anunciaron un juego nuevo de nombre 40 Winks. En este título, los jugadores (o sea: Nosotros) podrán controlar a dos distintos personajes: Ruff o su hermana Tumble.



Ellos son un par de niños muy buenos, pero a la vez demasiado latosos y tienen la cualidad de entrar a los sueños de los demás y lo harán con el fin de rescatar de las garras de NiteKap los últimos 40 Winks que quedan en el universo.
Si NiteKap logra acabar con todos los Winks, ya no habrá más dulces sueños para nadie y todo serán pesadillas.
Y como estamos hablando de un mundo de sueños, nuestro par de héroes podrán asumir distintas personalidades con sólo tomar un disfraz, que les dará varios tipos de habilidades, entre las que se pueden mencionar: Ser un Robot, un super héroe de cómics, un monstruo o hasta un Ninja.
Este es un juego de aventuras en el que los jugadores se podrán mover libremente por cualquiera de los 7 mundos en los que está dividido el juego.



Algo que llama mucho nuestra atención de este título, es la posibilidad de que dos personas puedan jugar al mismo tiempo, cosa bastante rara en este tipo de juegos.
Eurocom es una compañía que ha demostrado entender muy bien el modo de programación del N64. Aunque son pocos los juegos que hemos visto y en ellos no han tenido la oportunidad de lucirse (más bien de adaptar juegos Arcade), en este nuevo juego, como en el de Duke Nukem, veremos lo buenos que son para programar. Por ejemplo, los gráficos de este juego se ven muy bien en las fotos, y eso que todavía falta afinar bastantes detalles.
Aunque este juego ya lleva algo de trabajo por delante, no se espera que esté listo sino hasta Noviembre de este año. Pero es muy probable que sea mostrado en el E3, así que ya que lo hayamos jugado bien, te diremos si este título se ve tan bien en tiempo real, como se ve en estas fotos.



¡¡¡APROVECHA ESTA SUPER PROMOCION!!!

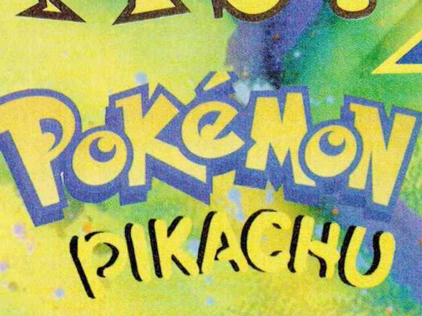
EN LA COMPRA DE TU GAME BOY® pocket

CON: DKL O DKL 2

Obtén absolutamente

¡GRATIS!

un





* APLICAN RESTRICCIONES
** PROMOCION VALIDA A PARTIR DE ABRIL '99 O HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx



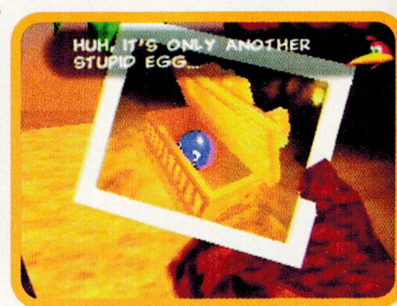
Banjo-Kazooie

¿Quisiera preguntarles si ustedes si saben cómo se agarran y para qué sirven cada una de las cosas que te muestra Mumbo?

Al terminar el juego de Banjo-Kazooie, Mumbo el brujo, te muestra unas fotografías de un supuesto segundo juego llamado Banjo-Tooie. En las fotos aparecen escenas que salen en el juego como Treasure Trove Cove, Freezeezy Peak y Gobi's Valley y en las cuales aparece un huevo rosa, una llave gigante de hielo y un huevo morado respectivamente. Kazooie le pregunta a Mumbo que cómo puede agarrar cada una de las cosas que ahí aparecen y le contesta que no sabe.



Esta es una pregunta muy concurrida que tiene la solución en el mismo juego. Mumbo te dice que olvidaste estos ítems, pero que sólo va a hablar de ellos en Banjo-Tooie, el próximo juego. No sabemos nada de este juego y si va a ser la secuela de Banjo Kazooie, pero esto nos sugiere que pensemos en muchas cosas y que nos imaginemos cómo van a ser utilizados estos ítems en Banjo-Tooie o si en él nos digan cómo agarrarlas en Banjo-Kazooie y abrir más secretos.



Todo esto son suposiciones que podemos hacernos, pero sólo nos resta esperar a Banjo-Tooie para saber la respuesta, así que lo que debes hacer es practicar y mejorar tus tiempos y logros en Banjo-Kazooie para que estés listo para la nueva sorpresa que Rare nos tiene preparada.

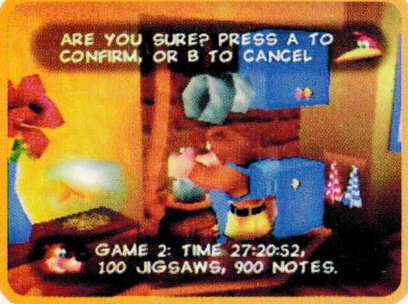
Christian Iván Morangovantes Pantoja
César Alberto Hermosillo Sandoval

Quiero saber si en el juego de Banjo-Kazooie es posible borrar un nivel que ya hiciste sin tener que borrar todo el juego. Por ejemplo, yo sólo quiero borrar el nivel de Clanker's Cavern y no todo el juego.

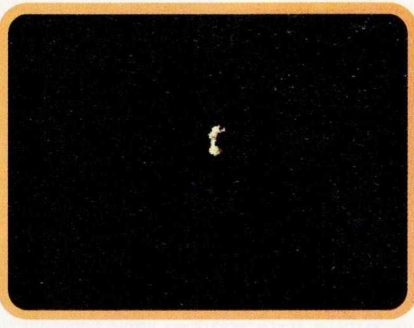
Aprovechando tambien quiero saber si es posible que de alguna manera se obtengan muchas vidas para no tenerme que estar saliendo.

Pues como en la mayoría de este tipo de juegos, no puedes borrar un solo nivel, debes eliminar todo el archivo y esto te acarrea problemas en una situación como la tuya, que alguien te adelanta tu archivo y ya no lo puedes jugar a gusto. Nos gustaría que se pudiera borrar un sólo nivel, pero los programadores hacen así los juegos para que pases una escena y puedas entrar a recolectar lo que te faltó sin perder lo que ya tenías. En Super Mario 64 sí puedes volver a conseguir las estrellas por separado no importando cuántas lleves o si te faltan algunas. Y en Yoshi's Story la cosa es parecida, pues no puedes pasar todos los mundos en un solo juego, sino que debes empezar varios.

Guillermo Federico Niño Yáñez



Te recomendamos que trates de pasar el nivel consiguiendo lo más posible y te sigas con los demás mundos, pero si quieres echarte todo el juego tú solo, empieza otro y esta vez no permitas que usen tu juego y si lo hacen, que sea en otro archivo.





Y con respecto a las vidas, una buena manera de hacer vidas rápidamente, es tomar una vida fuera de un mundo y entrar en el mundo más cercano, salir y tomarla nuevamente (un ejemplo es atrás del sombrero de Gruntilda y entrar a Freezeezy Peak). O viceversa, tomar una vida en un mundo, salir y entrar a tomarla nuevamente, fuera de eso, no hay manera alguna de conseguir muchas vidas, salvo con el cocodrilo en Bubblegloop Swamp cuando tienes todo, pero es tardado y riesgoso.



¿Dónde encuentro a Cheato para que me aumente mi número de plumas rojas?

Israel Mejía "El Pollo"

Para hallarlo, debes ir con Mumbo para que te convierta en calabaza en Maniac Monster Mansion, ahora sal de ese mundo (todavía convertido) y toma el camino que está saliendo, a mano derecha (desde donde tú lo ves).







Ten cuidado pues está muy alto y angosto, al final encontrarás un hueco en la pared cerca de Brentilda, métete en el hoyo y dentro encontrarás a Cheato, quien te dará el password para introducirlo en el castillo de arena.



DUKE NUKEM
ZER:Ø H:ØUR

GT Interactive
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

MATURE
M
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
Eurocom

128 megabits
Memoria

ACCION
Categoría

Junio 1999
Fecha de Salida

Hace ya algo de tiempo que dimos la noticia sobre este juego. Ahora nos encontramos a pocos días de la salida de este título. ¿Qué es lo que se puede agregar a lo que en aquella ocasión mencionamos? Afortunadamente: Bastante. Bueno, pasemos de lleno a ver las características de Duke Nukem Zer:o H:our.





Primero un poquito de "historia". Cuando los juegos de primera persona tuvieron su "boom" hace como 2 ó 3 años en la PC, un personaje apareció en escena dándole un toque un tanto irrelevante a este género: éste fue Duke Nukem, un soldado muy mal encarado... como soldado, con modales... pues de soldado y un vocabulario... ya sabes de qué. A pesar de que el juego no ofrecía renovar por completo este género, el personaje fue muy bien aceptado, hubo adaptaciones del juego y por lo mismo se tenía que ofrecer al mercado más juegos con la licencia de este carismático... pero militarizado personaje.



A decir verdad, el furor por Duke Nukem ya no es el mismo que hace un par de años. Esto puede sonar como una mala noticia, pero no, si lo vemos desde este punto de vista: Si GTI quiere que la gente juegue DNZH, ya no será por el carisma o "sex appeal" del personaje, sino por que el juego tiene que ser bueno. La tarea de sacar un juego en el que se incorporaran todos los elementos militares que hicieron a DN un personaje de éxito y un juego muy bueno en el que él pudiera estar en su medio ambiente fue encargada a Eurocom. Y así, algún tiempo después estamos a punto de ser testigos de esta fusión.

Duke Nukem: Zero Hour tiene un cambio muy importante en el historial de este personaje: el juego ya no se desarrolla con una perspectiva de primera persona, sino de tercera persona; algo muy parecido a lo que hemos visto en algunas escenas de Shadows of the Empire o Mission: Impossible, pero con un modo de juego mucho más dinámico que el presentan los juegos que sirvieron de ejemplo y con más innovaciones.



La base de la historia no es totalmente desconocida a DN y es que sus ya clásicos enemigos: Los Aliens han regresado con las mismas intenciones de dominar el planeta, sólo que ahora con un plan un tanto más elaborado que la anterior ocasión: ellos han logrado dominar los viajes en el tiempo / espacio y han enviado a sus fuerzas a diversas épocas de la humanidad para así tener un dominio más completo y concreto. Para detener a estos "alienígenas rijosos", Duke también viajará a diversas épocas y ahí se enfrentará a ellos.







Si uno recuerda bien, en sus anteriores juegos, Duke no investigaba, él le disparaba a todo lo que veía. ¡Ah! pero eso sí, rescataba a algunas bellas damiselas que habían sido secuestradas por lo Aliens. Bueno, pues para fomentar en Duke el ejercicio de la comunicación, en este juego tiene que reunir pistas, lo que indica que tiene que hablar con gente a lo largo de su camino. Esto en particular es uno de los elementos que dan más orgullo a los programadores. No, nos nos referimos a que por fin hayan hecho que Duke pronunciara una oración en la que no se incluyeran más de 3 groserías, sino que en el juego existe una gran cantidad de diálogos entre Duke y personajes que saldrán a su encuentro. Y es que aunque lo dudes, este juego tiene una historia muy interesante que se va desarrollando conforme avanzas.



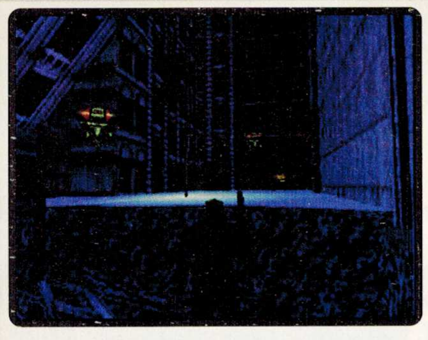
Por cierto, hablábamos del léxico... de soldado de Duke, lo que nos lleva a una noticia que será excelente para esos que gustan de que los juegos al ser adaptados conserven la mayor parte de sus elementos: El lenguaje de Duke es el mismo que se oyó en el juego de PC. Así que los que entiendan Inglés al estar jugando escucharán algunos comentarios mordaces, sardónicos, sarcásticos y hasta pelados por parte de este personaje. Esto es algo por lo que este título se ganó el rating de "Mature". El otro punto fue su contenido un tanto violento, como otros juegos parecidos.

Una cosa que podrán notar a primera vista los aficionados a este personaje, es que los gráficos del primer Duke Nukem para N64 a éste fueron mejorados sustancialmente. "Pero... ¿Qué tanto fueron mejorados?" se estará preguntando por ahí alguien incrédulo. Es en este momento, en el que tenemos que pasar a las características gráficas de DNZH. Primero que nada tenemos una mayor cantidad de polígonos. En el primer juego, sólo los escenarios eran poligonales y es que los enemigos, algunos elementos de los escenarios y hasta lo que se veía de Duke, estaba representado por Bitmaps o imágenes en 2D. Ahora prácticamente todo lo que se ve en pantalla es poligonal; esto le da mejor "look" y más dinamismo al juego

¿Qué más? Pues esto: Una muy buena cantidad de fuentes de luz se verán a lo largo del juego. Algunas generadas por elementos del escenario, otras por el fuego enemigo y otro tanto por las explosiones de tus armas (las cuales, son muchas, pero ya hablaremos de esto un más adelante). Este es el momento idóneo para comentar que este título tiene una buena cantidad de efectos gráficos que precisamente son consecuencia del uso de muchas de las armas de Duke. Nosotros pensábamos que tardaría algo de tiempo en que viéramos en otro juego que no fuera "Turok", efectos gráficos tan impresionantes, pero ya vemos gratamente que estábamos equivocados. En algunas de las fotos que acompañan este previo, podrás ver algunas de las armas y efectos tanto de luz, así como las texturas que lo adornan. A leguas se ve que Eurocom está haciendo un gran trabajo para hacer de DNZH uno de los juegos más impresionantes en este aspecto para el N64.







¡Y aún hay más! Para rematar con el aspecto gráfico, Eurocom ha decidido programar este juego, para ser compatible con el Expansion Pak, lo que nos permitirá ver el juego en ¡¡¡ALTA RESOLUCION!!! Creenos que cuando veas el juego así, ya no querrás jugarlo en definición normal. Y eso que con la definición estándar de la TV ya se ve muy bien.

Como dijimos con anterioridad, el juego se desarrolla en diferentes etapas de la humanidad. Al comenzar el juego comienzas en nuestro presente, pero las aventuras de Duke lo llevarán a visitar tanto el pasado, el presente (alterado) y





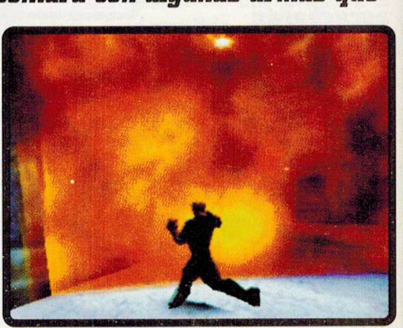
el futuro. El viajará desde el viejo oeste, hasta la Inglaterra de principios de siglo o un presente alterno en el que los Aliens han logrado dominar la tierra. En cada una de estas eras, él tendrá que ponerse en contacto con los demás personajes que luchan contra los Aliens para ayudarles a cumplir objetivos específicos y así poner fin a la amenaza. Cada escenario de su época está muy bien representado y las armas que Duke puede encontrar tienen mucho que ver con las de su tiempo.



Aunque se cambió el modo de juego de DN, la acción del juego sigue siendo elevada. De hecho hasta podemos decir que este juego tiene más acción que cualquier otro en el que haya participado este personaje. En cualquiera de las épocas en las que él se encuentre, será "muy bien recibido" por los alienígenas con la artillería pesada. Y es que como el juego se desarrolla en un ambiente completo 3D, te atorarán tanto en tierra como desde el aire.



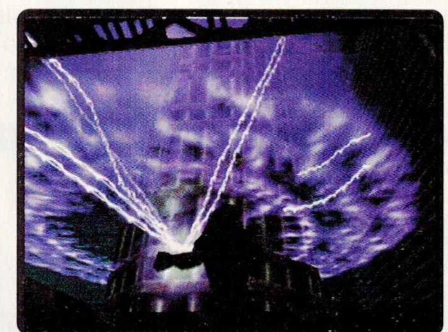
Ya que estamos hablando de las armas, hay que decir que a lo largo del juego, Duke tendrá un super arsenal a su disposición. Por razones de concordancia entre el tiempo / espacio (o más bien, porque así lo quisieron los diseñadores) algunas armas sólo se podrán usar en ciertas épocas. pero Duke también contará con algunas armas que podrá usar en cualquier momento, entre las que se encuentran su poderosos puños... de soldado. En el juego hay más de 15 armas distintas. Muchas de ellas, al ser empleadas, tienen excelentes efectos gráficos. Otras también tienen un "zoom" para ver a los enemigos que se encuentran a gran distancia, como se ha empleado en títulos como Goldeneye y Turok 2.



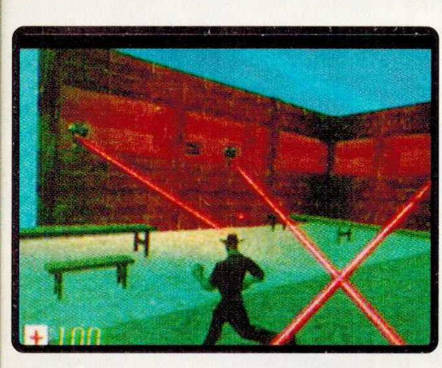


Para aumentar la diversión, este juego cuenta con un modo de multijugadores. Este modo nos recordó bastante al de Goldeneye 007. No porque sean muy parecidos los juegos, sino porque va más allá de eliminar a tus enemigos y ya.
Se incluyen algunas variaciones y también los escenarios influyen mucho en el juego. Y es que hay algunos en los que el piso es resbaloso y no te puedes mover con la precisión que quisieras, en otros existen tele - transportadores y otros existen algunas ilusiones ópticas.

A grandes rasgos, se puede decir que este es un título muy bueno. Todos los elementos que en él se encuentran están bien trabajados: control, acción, diversión, gráficos, desafortunadamente de la música no podemos hablar, porque simplemente no la había en la versión que jugamos, pero esperemos que sea buena, para no tener que ponerle peros a este juego. Te recomendamos que estés muy atento a este título, pues aunque muchos de los anteriores juegos de GTI para el N64 no han sido muy brillantes, éste parece que cambiará la historia.



¿Recuerdas que en los anteriores juegos de Duke Nukem los escenarios jugaban un papel importante en el desarrollo del juego? Si no los jugaste, te podemos decir que en esos juegos prácticamente podías destruir todo. No sólo lo hacías como un fin para liberar el stress... de soldado de Duke Nukem, sino que al destruir algo, podías encontrar escenarios secretos. Pero eso no es todo, pues hay cosas útiles que puede obtener Duke al acabar con ciertas cosas. Un buen ejemplo es el destruir algunas tomas de agua. Es más que obvio que al hacerlo, el agua comenzará a correr, pero Duke puede pararse cerca de ella para tomarla y así recuperar algo de energía. De la misma forma puedes hacer con otros elementos como máquinas de refrescos, cajas, exhibidores... ¡Uno nunca sabe qué es lo que se puede encontrar escondido a lo largo del juego y qué tan útil le puede ser a Duke!



¿Qué hay dentro de...?

LA GAME BOY CAMERA

Ya hace casi un año (11 meses, para ser más exactos) que la Game Boy Camera llegó a nuestro continente y definitivamente este es un aditamento fuera de serie. A pesar de que ha pasado todo este tiempo, no se ha visto nada parecido y por lo visto no se verá, así que si tú tienes Game Boy en cualquiera de sus modalidades y no tienes una GB Camera, te recomendamos adquieras una en estas fechas que todavía está disponible.

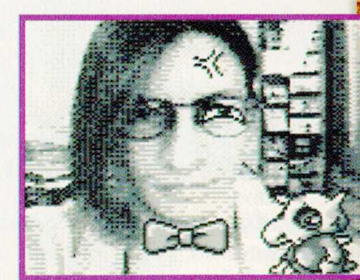
Bueno, pero esta sección no es nada más para promocionar este aditamento, sino para hablar algunas cosas de él, pues por extraño que parezca, aún hay gente que no sabe bien qué onda con la cámara y también tenemos algunas preguntas muy insistentes sobre ella.

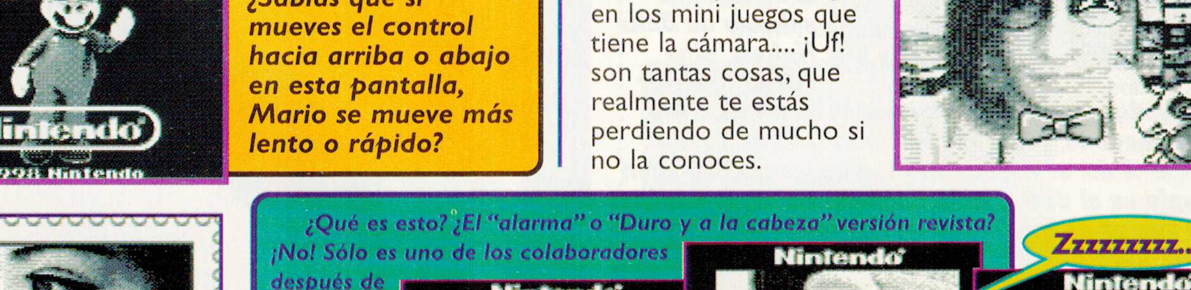
Datos de la GAME BOY camera

Una breve descripción para quien no tenga idea de lo que hablamos: La Game Boy Camera es un cartucho para el Game Boy y éste tiene incorporada una cámara del estilo de las cámaras de video convencionales, con la diferencia que no cuesta tanto y que trabaja sólo con las 4 tonalidades de gris con los que el Game Boy despliega sus gráficos. La cámara despliega en la pantalla del Game Boy lo que está viendo a través del lente, pero no se puede grabar con ella como con las cámaras de video. Sin embargo, lo que sí se puede es tomar fotografías (24) las que se quedan grabadas en la memoria del juego. El lente de la cámara es muy sorprendente, pues aunque no es muy caro, no quiere decir que se use uno que sea "barato". Una de las cosas que más nos sorprende de la cámara, es la forma en la que rápidamente se habitúa a la luz de un cuarto, de hecho, aunque la luz sea mínima, puedes tomar fotos de muy buena calidad. La cámara tiene todo un estudio fotográfico en el que puedes manipular tus fotos después de tomarlas. Poner estampas, letras o hasta dibujar en ellas. De hecho puedes hasta hacer algunas "presentaciones" con las fotos que tienes guardadas para contar alguna historia. Estas fotos las puedes intercambiar con alguien a través del cable link, puedes jugar en los mini juegos que tiene la cámara.... ¡Uf! son tantas cosas, que realmente te estás perdiendo de mucho si no la conoces.



¿Sabías que si mueves el control hacia arriba o abajo en esta pantalla, Mario se mueve más lento o rápido?





¿Qué es esto? ¿El "alarma" o "Duro y a la cabeza" versión revista? ¡No! Sólo es uno de los colaboradores después de una ardua noche de trabajo.









¡Sorpresa!

Usos de la Game Boy Camera

Pues bien, ya se dijo que esta cámara sirve para tomar fotos. Estas fotos se las puedes tomar a tus amigos, a tus familiares, a muchachas de buen ver en el Metro o en el camión, a tu perro... Pero ¿Qué tal si te vas a un viaje y además de llevarte tu cámara normal te llevas tu Game Boy Camera? Pues eso fue lo que hizo el buen "Aba" Negrete ahora que se fue de vacaciones a Europa. Se llevó su GB Camera y nos trajo algunas imágenes de lo que vio por allá. Esto nos demuestra que no está limitada a visitas locales.



La calidad de las fotos, como verás, es muy buena. De hecho, algunas de las fotos las tomó de tal forma que se armara un mapa a la hora de mandar a imprimir o de forma digital, como nosotros lo hicimos. Como ves, hay fotos de diversos puntos conocidos de Europa. Venecia, el Coliseo, el Vaticano, España... todo lo que se puede ver en un buen Tour.





¡Oh, no! ¡Está desnudo!

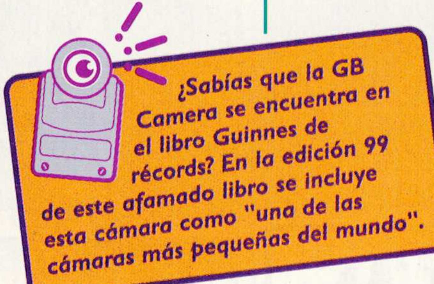


Otra persona que le dio un uso fuera de lo común a la cámara fue Gus. El se llevó su cámara a la "boda del año... pasado" que fue cuando se casó Pepe Sierra. Fotos de eventos sociales también son algo curioso y que se ve muy poco entre los propietarios de la Game Boy Camera.



¡Nunca falta el típico colado que se quiere retratar con la novia!

La cámara ha generado algunas dudas un tanto insistentes entre algunos usuarios de ella. Seríamos muy crueles si no se las respondiéramos, ahora que aprovechamos este breve espacio para hablar de ella.



Gorrita

Todos sabemos que los japoneses se distinguen por ser personas de bastante ingenio. Una muestra de este ingenio es algo que se encuentra al final del manual de la Pocket Camera (nombre de la GB Camera en Japón). Esto, como podrás ver, se trata nada y más y nada menos que de un "modelo" para hacerle una gorra a tu GB Camera. Este modelo lo cortas, lo doblas, lo ensamblas y ¡¡listo!!

Como nos parece algo muy chistoso, vamos a reproducir el modelo. Lo recomendable es que no cortes la revista, sino que sólo la uses de base sobre un material un poco más grueso para que quede mejor y la decores a tu gusto. Le puedes poner así, el logo de la marca que te guste como Nike u Oakley o en su defecto de tu equipo deportivo favorito como los 49's, los Chicago Bulls, o en el peor de los casos el América...

Preguntas más comunes sobre la GB Camera

P.- ¿Cómo hago aparecer las fotos que están marcadas con el símbolo de ? en el Album B?

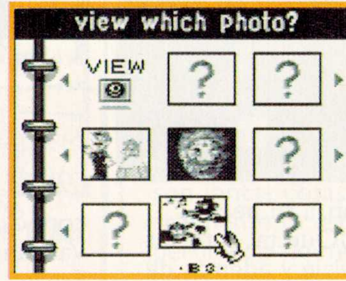
R.- Estas fotos aparecen de distintas formas y es muy engorroso explicar una por una, pero en sí, todo se puede reducir a algunas características básicas:

1) Por fotos tomadas.- Entre mayor sea el número de fotos que tomes con tu cámara, se abrirán más de estas fotos.

2) Por fotos impresas.- De la misma forma, entre más fotos imprimas en la Game Boy Printer, más fotos aparecerán en este álbum.

3) Por fotos intercambiadas.- ¡Intercambia fotos con tus amigos! Así aparecerán unas fotos muy curiosas en el álbum B.

4) Por marcador en los juegos.- Si haces bastantes puntos en los juegos Space Fever y Ball; si logras disminuir tu tiempo al máximo en Run! Run! Run! Así como grabar algunos archivos con los datos que quieras en el juego de DJ, aparecerán cada vez más y más de estas fotos.



Por cierto, todos estos datos los podrás checar en las pantallas de nombre Record y Hi-Score a las que llegas presionando Start en la pantalla del menú principal.





Vista de un microbus !









"Déjeme ayudarlo y usted también ayúdese" o lo que es lo mismo: Mordida.





Vista de un microbus 2

P.- ¿Se pueden borrar o copiar las fotos del álbum B?
No, estas fotos cuando las haces aparecer no las puedes manipular. De hecho, el uso de estas fotos es para imprimirlas o para incluirlas en alguna animación que hagas. Nosotros también hubiéramos preferido que hubiera más espacio en el álbum A que en el B... pero ni modo. Todo es culpa de la memoria RAM.



P.- ¿Cómo obtengo el juego Run! Run! Run! en el modo "Game Play"?
R.- Hay que terminar el juego de Space Fever 2 (eliminar a la tercera cara) y hacer más de 2000 puntos.

P.- ¿Puedo cambiar el borde de las imágenes que imprimo? ¿Cómo saco las "Wild Frames"?
R.- Las imágenes se imprimen con el borde que eliges en la opción "Frame" cuando estás viendo una foto. Las "Wild Frames" sólo se pueden elegir en el menú de impresión "presionando Select", precisamente antes de mandar a imprimir una foto.

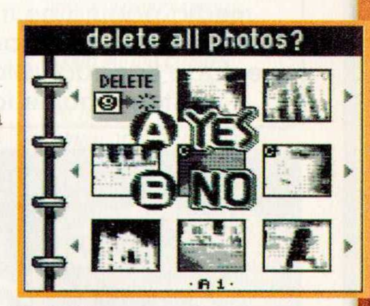
P.- ¿Para qué es el "ID Number"?
R.- Es para identificar quién es la persona que te pasa las fotos y para que también te identifiquen. ¡Sólo para eso!

P.- ¿Se pueden borrar los datos de la cámara? En especial los récords, los Hi-Score y el User Name?
R.- No, esos datos no se pueden borrar de una forma "voluntaria". Ahora que una descarga o sacar el Cartucho con el GB prendido puede borrar esos datos... y dañar tu Cámara.



Maniaco's Team

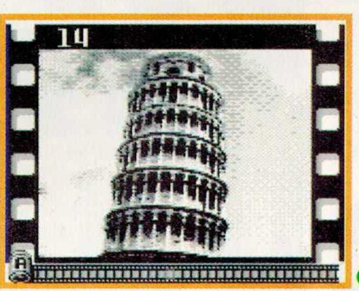
Lo que sí se puede es borrar todas las fotos del álbum A, a la vez. Para realizar esta suicida maniobra, ve a la opción "Album" dentro de "Edit", ya adentro presiona y mantén los botones Select y Start, con estos botones así presiona Arriba en el control, el juego te preguntará si quieres borrar todas las fotos.



P.- ¿Para qué sirve la opción "Comment"? ¿Se puede imprimir?
R.- En la opción "Comment" puedes poner información de la foto, algo de lo que te tengas que acordar, un teléfono.. etc. Y sí, se puede imprimir, para hacerlo necesitas llegar al menú de impresión, presiona Start y pon en "On" en el globo que tiene la opción de "Comment" y al mandar a imprimir la imágen, aparecerá el comentario.

P.- ¿Y la opción Run?
R.- Ya lo habíamos dicho, pero lo repetimos por si alguien se lo perdió: Sólo es un chiste privado de los programadores. No tiene utilidad alguna.

En fin, son tantos los usos que le puedes dar a la cámara... con este artículo sólo tratamos de exhortar a los que ya tienen su cámara a que le saquen el máximo provecho y no la vean como "Un simple juguete". Y también a los que están indecisos sobre comprarse una o no, pues simplemente recomendarles que lo hagan, pues es un muy buen sistema.



Por cierto, la página oficial de la Game Boy Camera en la red es la siguiente: http://www.funtography.com/

ULTIMA PAGINA

Arte en Sobres

Estamos recibiendo muy buenos trabajos en sobres. Por lo que consideramos aumentar el tamaño de esta sección, pues al parecer media página es muy poco para mostrar los trabajos que nos han estado llegado. ¡Sigan mandando estos dibujos tan padres!



Ganador de este mes:
¡Samus Aran!
(Sobre dibujado por ambos lados)
Francisco Hugo Guízar García
México, D.F.



Mención honorífica:
¿Super RanmaBros.?
¡Vaya mezcla!
Elizabeth Belem Juárez
México, D.F.



Mención honorífica:
Zelda,
Princesa de Hyrule
Dulce María Cruz P.
Puebla, Puebla

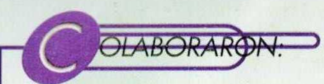
Los Grandes de... EU

Fuente: Nintendo Power

1) The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo/N64)
2) Goldeneye 007 (Nintendo/N64)
3) Star Wars: Rogue Squadron (Nintendo/N64)
4) Banjo-Kazooie (Nintendo/N64)
5) WCW nWo Revenge (THQ/N64)
6) Pokémon (Nintendo/GB)
7) Turok 2: Seeds of Evil (Acclaim/N64)
8) WWF War Zone (Acclaim/N64)
9) The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
10) Madden NFL 99

Reset

¿Qué hay para el siguiente mes? Pues en realidad es una pregunta difícil... ¡Ja ja ja!. Bueno, pues tenemos algunas sorpresas y juegos muy buenos para revisar. Primero que nada tendremos un análisis de 2 juegos de Nintendo muy esperados: Star Wars Episodie I: Racing y Pokémon Snap. También tendremos información sobre un juego de carreras F1 que dice que le hará muy fuerte la competencia al de Nintendo, este juego es: Monaco Grand Prix: Racing Simulation de Ubi Soft. ¡Ah! Pero si eso fuera poco, tendremos un previo de algunos de los juegos que estuvieron en exhibición el en E3 de este mes en Los Angeles. Ahí veremos varios títulos importantes tanto para N64 como para el GBC. Así que por nada del mundo debes perderte nuestro próximo ejemplar de ClubNin.



PABLO AGUIRRE FEY
ROBERTO CARLOS GOMEZ
ROBERTO VERASTEGUI GONZALEZ
VICTOR ARGüELLES ORTIZ
EUGENIO RAMIREZ H.
JAR MILH VALENCIA C.
LUIS MANUEL MIYAR A.
FELIPE A. DIAZ
JAIME A. ZARAGOZA RIOS



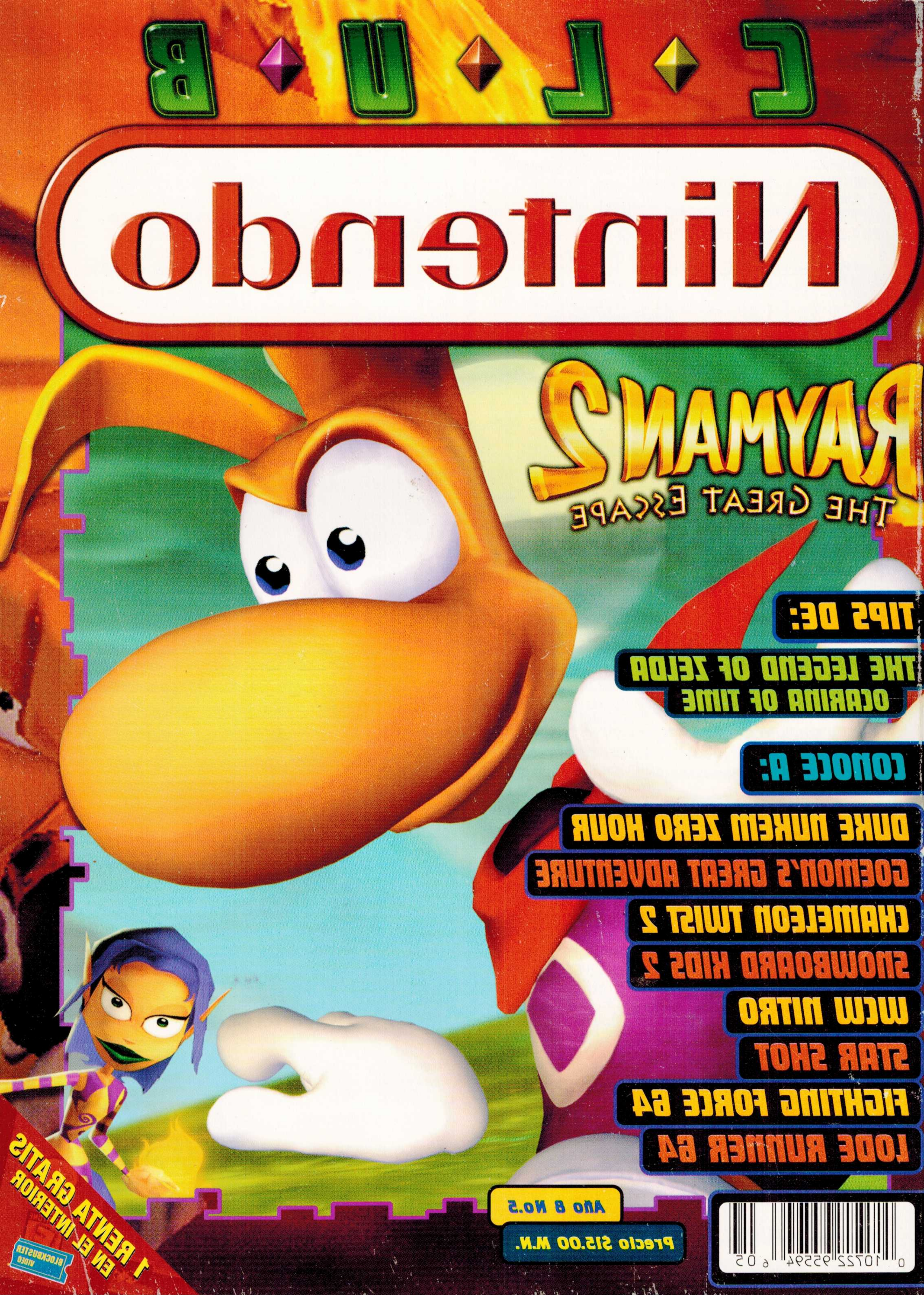
FEDERICO GOMEZ S.
ALVARO MARIN
JOSE D. SANCHEZ SIERRA
JOSAFAT MORA R.
KIKE ROSILES O.
RIGOBERTO MARTINEZ FLORES
JOSE O. DERAS TORRES
JESUS A. RUBIO ZAVALA
MARIA J. CARDOSO AGUILAR
FRANCISCO J. ROMERO FLORES
VICTORINO G. ALATRISTE BUENO
JUAN NIEVES SANTANDER
JOSE E. VARGAS HERRERA
SAMUEL RODRIGUEZ GARZA
ANDRES PEREZ ORTEGA
CESAR DEL VALLE TREJO
ENRIQUE PALOMINO LIMA
MIGUEL A. CASTILLO GONZALEZ
SALVADOR E. LOPEZ GARCIA
JESUS GERARDO GARCIA
CESAR J. GRANADOS R.
JOSE M. PADILLA ESPINOZA
PALOMA I. GARCIA B.
RICARDO DE M. Y CAMPOS
CHRISTIAN M. MORQUECHO AGUILAR



GUILLERMO ESPAÑA C.
ALEJANDRO R. SORROZA TEJADA
ARMANDO DIAZ S.
DAVID RODRIGUEZ BRISEÑO
JOSE DE JESUS ARENAS SANCHEZ
FRANCISCO ARIAS ESPINOZA
MANUEL IVAN MUNGUIA MUÑOZ
MACARIO YAÑEZ MEZA
TONATIUH AGUILAR PASCUAL
BERNARDO CARBO SOLIS NAYARIT
ROMAN GONZALEZ AVILA
PEDRO EDUARDO BACA BALTIERRA
LUIS ARMANDO SANTOS SANCHEZ
JORGE A. CORPI SAENZ
JULIO CESAR GARDUZA SANDOVAL
ALFREDO VILLA CAMACHO
CESAR OCHOA P.
JAIRO J. OSORIO ALATORRE
IGNACIO SANDOVAL LASTIRE
ARTURO BENITEZ C.
JULIO CRUZALTA
ALAN D. LUNA SALINAS
FERNANDO BERNAL VAZQUEZ
CESAR RENATO ESPINOZA C.
HANZEL GABRIEL MALLEN PADRON
JORGE YAÑEZ MEZA
EMMANUEL OCHOA
RAUL ALBERTO MADARIAGA AMARO
OSCAR ARTURO PEREZ RODRIGUEZ
EFREN FREGOSO JIMENEZ
CARLOS G. TREPULA MENDEZ
DEVIR ISLAS ZAMBRANO
AGUSTIN A. GONZALEZ SANCHEZ
GOMEZ MORENO
DIZINA BERENICE GODINEZ O.
DANIEL IVAN MOLINA RIZA
ALBERTO DE JESUS HUERTA QUIJANO
ISRAEL G. TAPIA SANCHEZ
URANGA
MIGUEL ALEJANDRO G.V.
HECTOR ADRIAN MONROY CABALLERO
MARCOS LOPEZ HERNANDEZ
ISAAC AKKAD
MARIO ALBERTO ROBLES VENTU
JUAN CARLOS RESENDIZ VILLALOBOS
JOSE CARLOS TORRES
MAXIMO PECH JARAMILLO
CARLOS "P¨NCHAN" MORALES
KRISTIAN AMED GIL S.
JOSE LUIS HERNANDEZ BASTIDA
JORGE IVAN MARTINEZ GOMEZ
MARIO ALBERTO CANO
MIGUEL ANGEL RDZ. GOMEZ
OSWALDO MONTOYA SANDOVAL
ENRIQUE EGREMY MENCHARA
HERICK BOLAÑOS CHAVEZ
ALDO CASILLAS FLORES
HECTOR M. PACHECO OLIVARES
DIEGO ADIB JONSSON
FRANCISCO J. DURAN JIMENEZ
VICTOR M. ZAVALA OCAMPO
EDGAR SANCHEZ ORTIZ
DANIEL ROLANDO FERNANDEZ V.
JORGE A. PEREZ ARANA
MARTIN D. GOMEZ AVECHUCO
HECTOR M. ALEMAN RAMOS
MOISES GARZA RDZ.
CESAR I. PEREZ ARANA
JUAN ROGELIO HIDALGO
MANUEL A. PEREZ ARANA
JOSUE FLORES GONZALEZ
MIGUEL O. CABALLERO SANTIN
JORGE LARIOS CARDENAS
JESUS LEHI GARCIA REYNA
FRANCISCO G. ARREDONDO PEREZ
RIGOBERTO TOVAR ESCOBAR
ALONSO RAMIREZ P.
MARCO A. NIETO MEDELLIN
EFREN "POKEMANIACO" CHAVEZ
DANIEL MORA NUÑO
MARIO F. VALENZUELA M.
JULIAN LEYVA HERNANDEZ
RANDY PALOMO B.
DANIEL ESAU TADEO DURAN
NEPTALI LOPEZ ESPINOSA
OMAR GUTIERREZ HERNANDEZ
DAVID AGUILAR HERRERA
PEDRO OSORIO
JUAN P. ESPINOZA E.
CARLOS U. OVIEDO DIAZ
ALBERTO OVIEDO DIAZ
RAMON TORRES AREVALO
JUAN J. NOLASCO
JOSE S. SALINAS BRAVO
JESUS G. DIAZ FLORES
ERNESTO COVARRUBIAS DIAZ
EDGAR OSVALDO CRUZ
JAVIER TREJO LOPEZ
EDUARDO ALVARADO MORA
JULIAN ALVARADO PINCENO
JOSUE D. CARAVEO RODRIGUEZ
ULISES MENESES T.
PAUL A. VIVAS PINEDA
JULIO C. SAHAGUN A.
FRANCISCO J. SAHAGUN A.
ALFONSO RODRIGUEZ A.
JORGE P. VALDEZ VARGAS
EDGAR A. ROMERO CANTON
EVARISTO C. GONZALEZ L.
ROBERTO FORJADOR
OMAR E. GUADARRAMA ARAMBURO
JESUS GARCIA MONREAL
DIANA
VICTOR ARGUELLES ORTIZ
GUILLERMO J. CARDENAS DE LA CERDA
DULCE M. CRUZ PEREZ
JOSE J. CONTRERAS B.
ABEL AGUILAR ACOSTA
JESUS A. BARAY G.
GUSTAVO A. RESENDIZ OLVERA
JONATHAN ZUÑIGA JUAREZ
ABRAHAM R. VAZQUEZ CORTES
NESTOR J. SANCHEZ A.
LUIS F. RODRIGUEZ DE LUCAS
GABRIEL MICHEL B.
JOSE ABEL ORDAZ G.
BIBIANA R. AGUILAR ACOSTA
HUGO VALERA MICHEL
ARMANDO TREVIÑO LOZANO
JAVIER E. DELGADO
REYNEL RAMIREZ HERNANDEZ
ALBERTO MENDOZA PAZ
YASSEF REGIS MARTINEZ
JESUS O. OCEGUEDA LOERA
ULISES E. GONGORA CHUC
ERIK A. ESTRADA VALENCIA
RODRIGO CUITUN CORONADO
DAVID CUITUN CORONADO
RAUL E. ESCOBEDO H.
ALEJANDRO ORTIZ COLUNGA
JOSE ARROYO MADRIGAL
ABE RODRIGO CHACON
ALDO PEÑA LOPEZ
DAVID RODRIGUEZ MENDOZA
GABRIEL M. DELGADILLO GOMEZ
FRANCISCO CAMACHO GTZ.
ALBERTO GUAJARDO SIERRA
LUIS B. MENDEZ VIDRIO
HAMED SAIDE IÑIGUEZ
JOSE J. MARTINEZ HERNANDEZ
GUSTAVO GARCIA CARVAJAL
MARIO A. CANO VILLALPANDO
JESUS A. MARTINEZ PERALTA
EDUARDO S. ESTRADA RIVA PALACIO
LUIS JULIAN JIMENEZ RUIZ
JORGE CHAVEZ RUIZ
JORGE SALAZAR ACERO
CESAR FLORES GRIMALDO
GERARDO A. GALLEGOS AVALOS
LILANA G. BRIONES GLORIA
JUAN P. DIAZ B.
ESTEBAN G. BIANCO QUINTANILLA
DANY
SERGIO E. HERNANDEZ H.
MARIO A. ROBLES VENTURA
JUAN C. GUERRERO LOPEZ
ANGIE VILLAREAL S.
MIGUEL A. TORROELLA MENDEZ
JOSE M. MAGAÑA VILLALOBOS
MIGUEL GARCIA TELLEZ
JESUS GALVAN IZQUIERDO
OLIVER MARTINEZ SYRETT
JOSE R. NOVELO ESCOBEDO
CRISTHIAN A. CARRILLO GONGORA
JOSE E. RODRIGUEZ RODRIGUEZ
VICENTE J. GONZALEZ LUNA
PEDRO I. LOPEZ HERNANDEZ
GERARDO SOLIS PEREYRA
ERNESTO M.A.
JOSE V. RAMOS SANCHEZ
NEFTALI BELMONTE FONG
JOSE A. RAMIREZ SALINAS
MIGUEL MARQUEZ HERNANDEZ
MARIO PULIDO GUZMAN
JOSE L. ROJAS CHAVEZ
E.M.O.
FERMIN OSORIO ALATORRE
CARLOS E. MENDOZA O.
LUIS A. ARIAS GARCIA
RICARDO G. ARIAS SEGURA
SERGIO MORALES CASTILLO
CESAR J. GRANADOS R.
RAUL TIJERINA G.
DANIEL A. MENDOZA TORRES
OLMOS A. SEGUNDO RUBEN
ARTURO MOLGADO B.
WILFREDO CHACON BORUNDA
RAMON A. LAROL VEGA
ENRIQUE VELAZQUEZ FLORES
CRISTIAN VARGAS HERNANDEZ
MACIEL A. SAAVEDRA CASTAÑEDA
JONATHAN ZUÑIGA JUAREZ
JOSE R. RAMIREZ S.
FRANCISCO J. ROSILES
MARCO A. DURAN OLIVARES
JAVIER GARCIA OSORIO
FRANCO FRIAS RAFAEL
ALEJANDRO R. L. NAVARRO
LUIS A. SALGUERO CRUZ
EDUARDO SANDOVAL C.
JAVIER MARIA REYNOSO
JUAN C. SAIDEN G.
ERNESTO MARTINEZ GALEANA
JUAN CARLOS R.
ANTONIO MUÑOZ LOPEZ
JUAN T. G. PEREZ MORENO
FILIBERTO BELTRAN ACEVEDO
JUAN J. REYES PEÑA
MARIO F. VALENZUELA M.
CARLOS A. HERNANDEZ VENEGAS
HECTOR ANTONIO AGüERO
EDGAR J. OLIVARES MONTEMAYOR
RUBEN I. MIRANDA CRUZ
HECTOR A.FLORES S.
SERGIO A. MORALES

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A:

DANIEL MEDEL GODINEZ
FERNANDO E. PULIDO VALLES
HERNANDO CORTINA
SERGIO D. ASH MARTINEZ
JOSE A. CASILLAS MEDINA
DANIEL A. VARELA CONTRERAS
ALEJANDRO ORTIZ COLUNGA
SUJEI Y. RODRIGUEZ ACEVEDO
NELSON G. MACHUCA CASTRO
CHRISTIAN BERMEJO H.
MARCO A. HINOJOSA G.
MAX SERNA OLIVAS


CLUB
Nintendo
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
TIPS DE:
THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME
CONOCE A:
DUKE NUKEM ZERO HOUR
GOEMON'S GREAT ADVENTURE
CHAMELEON TWIST 2
SNOWBOARD KIDS 2
WCW NITRO
STAR SHOT
FIGHTING FORCE 64
LODE RUNNER 64
Año 8 No.5
Precio $15.00 M.N.
1 RENTA GRATIS EN EL INTERIOR
BLOCKBUSTER VIDEO
0 10722 95594 6 05